



**ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE CASTELO
BRANCO**

REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS

Campeonato Distrital de Futebol “LIGA CRP”

Taça Honra “JOSÉ FARROMBA”

Supertaça de Futebol Sénior

**O PRESENTE REGULAMENTO
ENTRA EM VIGOR A PARTIR
DA ÉPOCA 2025/2026**

AF CASTELO BRANCO



ÍNDICE

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS	5
Artigo 1.º Norma habilitante	5
Artigo 2.º Objeto	5
Artigo 3.º Disposições prévias	5
Artigo 4.º Princípios Gerais	5
Artigo 5.º Integração de lacunas	6
Artigo 6.º Época desportiva	6
Artigo 7.º Organizador e Promotor	7
Artigo 8.º Denominação das competições	7
Artigo 9.º Qualificação	7
Artigo 10.º Confirmação de participação	8
Artigo 11.º Provas Extraordinárias	8
CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	8
Artigo 12.º Formato das competições	8
Artigo 13.º Classificação e formas de desempates	9
Artigo 14.º Calendário da época desportiva	10
Artigo 15.º Ordem dos jogos	10
Artigo 16.º Sorteios	11
Artigo 17.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos	11
Artigo 18.º Alteração de recinto desportivo por iniciativa dos clubes	12
Artigo 19.º Adiamiento de jogos	12
Artigo 20.º Sobreposição de jogos no mesmo recinto desportivo	13
Artigo 21.º Atraso de início do jogo e interrupções	13
Artigo 22.º Jogos não iniciados ou não concluídos	13
Artigo 23.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos	14
Artigo 24.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares	14
Artigo 25.º Prémios	14
Artigo 26.º Seleções Distritais	15
CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	16
Artigo 27.º Requisitos dos recintos desportivos	16
Artigo 28.º Condições de segurança e medidas de serviço	17
Artigo 29.º Gestor de Segurança	19
Artigo 30.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo	21
Artigo 31.º Zonas Técnicas	21
Artigo 32.º Acesso e permanência nas zonas técnicas	22
Artigo 33.º Acesso aos balneários dos Clubes	24
Artigo 34.º Acesso aos balneários da Equipa de Arbitragem	24



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO

FUNDADA EM 22 DE MARÇO DE 1936
FILIA DA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

AFCB - REGULAMENTO

Artigo 35.º Condições de acesso de espetadores	24
Artigo 36.º Acreditação	25
Artigo 37.º Suportes Publicitários	25
Artigo 38.º Instalação	26
CAPÍTULO IV JOGOS	26
Artigo 39.º Leis de jogo	26
Artigo 40.º Duração dos jogos	26
Artigo 41.º Rega do relvado	26
Artigo 42.º Delegados dos clubes	26
Artigo 43.º Delegados de jogo AFCB	28
Artigo 44.º Diretor de imprensa	28
Artigo 45.º Incompatibilidades dos delegados	29
Artigo 46.º Equipa de arbitragem	29
Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores	29
Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes	30
Artigo 49.º Banco suplementar	31
CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS	31
Artigo 50.º Requisitos dos equipamentos	31
Artigo 51.º Identificação do capitão	32
Artigo 52.º Numeração	32
Artigo 53.º Emblemas oficiais	33
Artigo 54.º Publicidade nos equipamentos	33
Artigo 55.º Bolas	34
CAPÍTULO VI JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	34
Artigo 56.º Inscrição e participação de jogadores	34
Artigo 57.º Regulamentação específica das equipas “B”	36
Artigo 58.º Jogadores formados localmente	37
Artigo 59.º Cedência temporária de jogadores	37
Artigo 60.º Deveres dos jogadores	38
Artigo 61.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos	38
Artigo 62.º Habilitações mínimas dos treinadores	39
CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	39
Artigo 63.º Titulares de direitos	39
Artigo 64.º Autorizações da AFCB	40
Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva	40
Artigo 66.º Atividade dos órgãos de comunicação social	41
Artigo 67.º Entrevistas na zona mista	42
Artigo 68.º Radiodifusão	43



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO

FUNDADA EM 22 DE MARÇO DE 1936
FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

AFCB - REGULAMENTO

Artigo 69.º Outros meios de comunicação social	43
Artigo 70.º Ecrãs gigantes	43
CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	44
Artigo 71.º Competência	44
Artigo 72.º Quotas de arbitragem e fomento e de organização	44
Artigo 73.º Fiscalização	44
Artigo 74.º Encargos com deslocações	44
Artigo 75.º Jogos em recinto desportivo cedido	44
Artigo 76.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos	45
Artigo 77.º Despesas de organização	45
Artigo 78.º Preço dos Bilhetes	45
Artigo 79.º Livre ingresso	46
Artigo 80.º Receita	46
CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS	46
Artigo 81.º Competência	46
Artigo 82.º Procedimento	46
CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	46
Artigo 83.º Disposições transitórias	46
Artigo 84.º Disposições Finais	47
Artigo 85.º Entrada em vigor	47
CAPÍTULO XI ANEXOS	48
Artigo 86.º Organização Técnica	48
Artigo 87.º Formato da competição	48
Artigo 88.º Formas de Desempate	49
Artigo 89.º Organização Financeira	49
Artigo 90.º Prémios	49
Artigo 91.º Organização Técnica	50
Artigo 92.º Formas de Desempate	50
Artigo 93.º Organização Financeira	50
Artigo 94.º Prémios	51



CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º Norma habilitante

1. O presente Regulamento de Provas Oficiais é aprovado ao abrigo do disposto no artigo 10.º, e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º do Regime Jurídico das Federações Desportivas, aprovado do Decreto-Lei n.º 248-B/ 2008, de 31 de dezembro, alterado pelo Decreto-Lei nº 93/ 2014, de 23 de junho.

Artigo 2.º Objeto

1. O presente Regulamento rege a organização do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, assim como da Taça de Honra “José Farromba” e da Supertaça, competições oficiais organizadas pela Associação Futebol de Castelo Branco.

Artigo 3.º Disposições prévias

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem as sociedades desportivas respetivas, bem como as equipas B que participem na presente Competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário;
2. As referências à Associação Futebol de Castelo Branco (AFCB) 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 4.º Princípios Gerais

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, a Taça de Honra “José Farromba” e a Supertaça são realizados em observância dos princípios fundamentais da integridade, transparência e ética desportiva, com intuito de fomentar o espírito e a verdade desportiva, tendo todos os participantes nas diferentes provas o dever de promover a confiança e a credibilidade das mesmas, assim como de zelar pelo bom nome e reputação da modalidade;
2. Todos os intervenientes nas provas (jogadores, treinadores, fisioterapeutas / enfermeiros, dirigentes e demais staff de apoio) devem colaborar de forma a exacerbar os valores da integridade e transparência, assim como prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente violência física e/ou verbal, dopagem, corrupção, combinação de resultados desportivos (match-fixing), racismo ou qualquer outra forma de adulteração de resultados desportivos ou de discriminação;
3. Nenhuma pessoa pode ser, direta ou indiretamente, dirigente de mais do que um Clube nesta modalidade (Futebol);



4. Para efeitos do disposto no número anterior, considera-se dirigente aquele que exerça poderes de gestão num Clube, incluindo designadamente os membros da direção, gerência ou administração, e aquele que, ainda que sem qualquer título, exerça, por si ou por interposta pessoa, atos próprios daqueles;
5. Para a definição e uniformização dos modelos competitivos adequados para o cumprimento dos objetivos definidos para a “Liga CRP” é necessário balizar o nº de participantes até ao qual é possível, por um lado, satisfazer de forma rentável as necessidades competitivas dos diferentes agentes desportivos e, por outro, construir uma calendarização ajustada ao contexto. Assim, consideram-se os seguintes limites:
 - a) O limite mínimo de 8 participantes para adoção de um modelo competitivo com duas fases e nivelamento por competência (1ª Fase + 1ª e 2ª Divisões);
 - b) O limite máximo de 12 participantes para adoção de um modelo competitivo com duas fases e nivelamento por competência (1ª Fase + 1ª e 2ª Divisões);
6. Todo o enquadramento, ao nível do nº de participantes, que esteja aquém ou para lá dos limites definidos nas alíneas a) e b), nº5 do artigo 4º deste RPO, tornará necessária a adoção de um modelo competitivo distinto do enunciado, embora igualmente regido pelos princípios;
7. Alguma decisão contrária ao disposto no nº anterior, seja qual for o motivo, será da responsabilidade da direção da AF Castelo Branco.

Artigo 5.º Integração de lacunas

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, a Taça de Honra “José Farromba” e a Supertaça regem-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das normas imperativas emanadas pela Fédération Internationale de Football Association (FIFA), pela Union des Associations Européennes de Football (UEFA), pela Federação Portuguesa de Futebol (FPF) e pela legislação aplicável;
2. As eventuais lacunas existentes no presente Regulamento são assumidas pela Direção da AFCB e tratadas em momento oportuno segundo as normas dos organismos que tutelam esta atividade.

Artigo 6.º Época desportiva

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, a Taça de Honra “José Farromba” e a Supertaça realizam-se no período que compõe cada época desportiva oficial, tal como determinado pela AFCB através de Comunicado Oficial.



Artigo 7.º Organizador e Promotor

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, a Taça de Honra “José Farromba” e a Supertaça são organizados pela AFCB, sendo esta titular de todos os direitos inerentes às competições, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrem como sendo detidos pelos Clubes ou outras Entidades;
2. Cada jogo das Competições é promovido pelo Clube Visitado nos termos definidos no presente Regulamento, com a salvaguarda das disposições relativas aos jogos realizados em recinto desportivo neutro, bem como das disposições de organização financeira dos jogos.

Artigo 8.º Denominação das competições

1. As competições têm a denominação oficial de Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, da Taça de Honra “José Farromba” e da Supertaça, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela AFCB;
2. Qualquer alteração à denominação das competições referida no número anterior é divulgada pela AFCB através de Comunicado Oficial;
3. A AFCB e os Clubes participantes nas presentes competições devem utilizar a denominação oficial das mesmas em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado;
4. Em casos devidamente justificados, apenas a AFCB pode dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior;
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a AFCB no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente às competições.

Artigo 9.º Qualificação

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” é disputado por **12** Clubes, qualificados nos termos do disposto no presente Regulamento.
2. O Clube classificado em 1º lugar do Campeonato terá a possibilidade de disputar o Campeonato Nacional da época 2026/2027 a que os Regulamentos das provas da FPF derem acesso, de momento o Campeonato de Portugal.

Artigo 10.º Confirmação de participação

1. Os Clubes que tenham obtido o direito de competir no Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” devem confirmar a sua participação para a época desportiva seguinte nos termos definidos no Comunicado Oficial n.º 1 da AFCB;



2. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação e cumpram os pressupostos regulamentares podem competir nas provas organizadas pela AFCB para este nível competitivo;
3. Os Clubes devem indicar o recinto desportivo no qual realizam os jogos das provas oficiais na qualidade de visitados até 3 dias antes da realização do sorteio da Competição;
4. No final do período destinado ao processo de confirmação de participação a AFCB divulga, através de Comunicado Oficial, os Clubes que participam em cada prova na época desportiva corrente.

Artigo 11.º Provas Extraordinárias

1. Para além das provas referidas no art. 2.º, cuja realização só excecionalmente não se concretizará, pode a Direção da AFCB organizar outras competições que considere necessárias para assegurar um desenvolvimento competitivo adequado à globalidade dos filiados.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 12.º Formato das competições

1. O Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” é disputado por pontos, numa só fase, e nele participarão 12 Clubes que jogarão entre si, a duas voltas (um jogo enquanto Visitados + um jogo enquanto Visitantes contra o mesmo clube);
2. A Taça de Honra “José Farromba” será constituída e estruturada de acordo com o Regulamento Específico de Prova, Capítulo XI – ANEXOS;
3. A Supertaça será constituída e estruturada de acordo com o Regulamento Específico de Prova, Capítulo XI – ANEXOS.

Artigo 13.º Classificação e formas de desempates

1. Com vista a determinar a classificação dos Clubes no artigo anterior, adota-se a seguinte tabela:
 - a) Vitória - 3 pontos;
 - b) Empate - 1 ponto;
 - c) Derrota - 0 pontos.
2. A classificação geral dos Clubes que no final das Fases disputadas por pontos se encontrarem em igualdade pontual depende, para efeitos de desempate, das seguintes disposições e ordem de preferência:



- a) O maior número de pontos alcançados pelos Clubes empatados nos jogos realizados 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 realizados entre si, na Fase da Prova em causa;
 - c) A maior diferença global 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. 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 apenas dois Clubes em situação de igualdade:
 - i) É realizado um jogo em estádio neutro, a designar pela AFCB;
 - ii) Subsistindo a igualdade no final do tempo regulamentar, o vencedor é apurado através da marcação de pontapés da marca da grande penalidade.
 - 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, a designar pela AFCB;
 - ii) Se, no final desta competição, se mantiver a igualdade, são observados os critérios previstos no número 2 deste mesmo artigo.
4. A classificação geral dos Clubes que no final das Fases ou Provas disputadas por pontos a uma só volta se encontrarem em igualdade pontual depende, para efeitos de desempate, das disposições elencadas no número 2 deste artigo, a partir da alínea c) (inclusive), por ordem de preferência;
5. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacitamente homologados 15 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplinar da FPF.
6. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.



Artigo 14.º Calendário da época desportiva

1. A Direção da AFCB estabelece as datas das Provas Oficiais em função da calendarização dos jogos das Competições Nacionais a realizar durante a época desportiva;
2. O calendário pode ser alterado, mesmo posteriormente à sua publicação, através de Comunicado Oficial, por motivos de interesse da prova, da organização das Seleções Nacionais/ Distritais, ou em casos de força maior;
3. A Direção da AFCB pode ainda alterar jogos calendarizados quando neles intervenha um Clube participante numa prova oficial da FPF na mesma semana da data em causa ou, se deferir requerimento apresentado pelo Clube Visitado ou ambos os clubes intervenientes no jogo, nos termos do artigo 17.º;
4. A AFCB pode alterar a calendarização de modo a que um ou vários jogos se realizem antes da jornada seguinte, se, atendendo às circunstâncias específicas desses jogos, estes forem suscetíveis de afetar a verdade desportiva.

Artigo 15.º Ordem dos jogos

1. A ordem dos jogos é determinada por sorteio realizado pela AFCB;
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;
3. Os jogos das 2 últimas jornadas das Provas disputadas por pontos devem ser realizados no mesmo dia e à mesma hora por todos os Clubes participantes;
4. A AFCB pode, nas 2 últimas jornadas, determinar a realização de jogos em dias e horas diferentes dos habituais mediante requerimento apresentado por um Clube, desde que com o acordo de todos os Clubes restantes que participem na Série da Fase da prova em causa.

Artigo 16.º Sorteios

1. Os sorteios do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” e da Taça de Honra “José Farromba” são realizados na sede da AFCB ou em local designado por esta, sempre que possível até 10 dias antes da data designada para o primeiro jogo, sendo estes divulgados em Comunicado Oficial;
2. Aos sorteios podem assistir os representantes dos Clubes Filiados na AFCB, assim como os funcionários e membros dos órgãos sociais desta Associação;
3. É permitido aos órgãos de comunicação social devidamente credenciados assistir aos sorteios.



Artigo 17.º Marcação e alteração de datas e horas de jogos

1. O dia e a hora dos jogos são marcados pela AFCB;
2. O Clube Visitado pode efetuar um pedido de alteração da marcação da data e hora de jogo;
3. Para que o pedido de alteração de marcação de jogo referido no número anterior seja deferido, é necessário que:
 - a) Dê entrada nos serviços competentes da AFCB com o mínimo de 12 dias de antecedência relativamente à data que se encontre inicialmente calendarizada para o jogo a alterar;
 - b) Seja recebida na AFCB, dentro do mesmo prazo estipulado, a declaração de acordo do Clube visitante.
4. A marcação dos jogos terá de respeitar os seguintes horários:
 - a) Os jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” e da Taça de Honra “José Farromba” realizam-se aos domingos às 15h00;
 - b) Feriados, entre as 09h00 e as 17h00;
5. Por necessidade de marcação de jogos ou qualquer outro motivo, pode a AFCB marcar jogos para dias úteis da semana;
6. A antecipação ou adiamento do jogo de um domingo para um sábado ou de um sábado para um domingo só será aceite pela AFCB em casos excecionais devidamente justificados;
7. O não cumprimento do prazo estabelecido no número 3 implica que haja autorização expressa da AFCB e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial n.º1;
8. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, a AFCB pode sempre alterar a data e a hora de um jogo por motivos de transmissão do mesmo;
9. A AFCB pode, ainda, autorizar a inversão de um jogo da primeira para a segunda volta e o inverso.

Artigo 18.º 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 recinto desportivo, ou cuja superfície de jogo não ofereça condições para a realização do jogo, o direito de jogar no recinto de outro Clube, situado na área da sua Associação Distrital, mediante prévia autorização da AFCB;



2. O pedido de alteração de recinto desportivo deve dar entrada na AFCB com um mínimo de 5 dias úteis de antecedência em relação à data de realização de um eventual jogo, e ser instruído com o parecer favorável da Associação sobre o pedido e os fundamentos alegados;
3. O não cumprimento do prazo estabelecido no número anterior depende de autorização expressa da AFCB e obriga ao pagamento de uma taxa fixada no Comunicado Oficial nº1;
4. O Clube requerente é obrigado a informar o Clube Visitante da mudança de recinto juntando o respetivo comprovativo ao pedido de alteração.

Artigo 19.º Adiamento de jogos

1. A calendarização do Campeonato de Futebol Sénior “Liga CRP” e da Taça de Honra “José Farromba” não pode ser alterada pelos Clubes por motivos de realização de jogos não oficiais;
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os Clubes que tenham 1 ou mais jogadores convocados para Seleções Distritais da respetiva categoria etária podem requerer o adiamento dos jogos, seguindo o procedimento definido para tal, nos quais esses jogadores não possam ser utilizados;
3. A AFCB 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 Comunicado Oficial nº 1;
4. Quando existir um adiamento de jogo, os jogos adiados deverão realizar-se nas duas semanas seguintes à data inicialmente fixada para o jogo em causa, e sempre antes do início da segunda volta (nas Fases/ Provas a duas voltas);
5. A AFCB 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 nº 1.

Artigo 20.º Sobreposição de jogos no mesmo recinto desportivo

1. Sem prejuízo do disposto no número seguinte, sempre que coincidam no mesmo recinto desportivo jogos de duas ou mais equipas de um Clube a jogar na qualidade de Visitado, sem que tenham sido indicados outros recintos desportivos para a sua realização, deve o Clube Visitado indicar com antecedência de mínima de 72h o jogo da competição que será objeto de alteração;
2. Se coincidirem no mesmo recinto desportivo jogos de duas ou mais equipas de um Clube a jogar na qualidade de Visitado, e os mesmos tenham sido calendarizados para um Sábado, Domingo ou Feriado das últimas duas jornadas, compete ao Clube Visitado a indicação de recintos desportivos diferentes para ambos os jogos com



antecedência mínima de 72h, observando-se os requisitos regulamentares sobre instalações desportivas, sem possibilidade de alteração da data e hora para a sua realização.

Artigo 21.º Atraso de início do jogo e interrupções

1. São aplicáveis aos atrasos de início e reinício de jogo, assim como às interrupções, os critérios dispostos no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros;
2. Nos casos em que se verificar o atraso de um Clube para iniciar/reiniciar um jogo por causa que não lhe seja imputável, se o árbitro estiver devidamente informado do sucedido, e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, deve aguardar o tempo que entender razoável, de acordo com as circunstâncias em causa, atendendo ao interesse de realização do jogo;
3. Em qualquer outro caso, ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um motivo de força maior, o árbitro deve aguardar 30 minutos para deliberar acerca da realização ou não do jogo em causa.

Artigo 22.º Jogos não iniciados ou não concluídos

1. Quando, por qualquer razão, não puder iniciar-se ou concluir-se um jogo, este iniciar-se-á ou reiniciar-se-á no mesmo recinto desportivo, até 24 horas depois, exceto se:
 - a) Existir acordo expresso pelos Clubes no relatório de jogo, com definição de data, hora e local, a validar posteriormente pela AFCB;
2. 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, realiza-se nas condições expressas no número 1 deste artigo;
3. Nos jogos não iniciados e ou não concluídos 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 conclusão do jogo, quando este tenha sido dado como não concluído, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFCB pelo 5. Departamento Clínico do respetivo Clube, ou caso o jogador tenha, entretanto, sido cedido ou transferido para outro clube.



6. Nos jogos não iniciados ou não concluídos nos termos deste artigo, têm acesso ao estádio onde se completará o tempo de jogo todos os portadores de bilhete do jogo inicial, sendo as despesas a realizar consideradas encargos da organização, designadamente, o acréscimo de despesas que o Clube Visitante tenha de suportar, até ao limite previsto no Comunicado Oficial N.º 1;
7. O valor das despesas do Clube Visitante que ultrapasse aquele que se encontra definido no Comunicado Oficial N.º 1, é por si suportado;
8. Os requisitos de segurança definidos para o jogo inicial devem manter-se no reinício do mesmo.

Artigo 23.º Jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protesto julgado procedente, são disputados nos recintos desportivos onde se efetuaram da primeira vez, salvo se estes não cumprirem os requisitos regulamentares e não for possível regularizá-los em tempo oportuno, ou se, por motivo de força maior devidamente comprovado, não for possível utilizar esse recinto;
2. Verificando-se o disposto na parte final do número anterior, a AFCB marcará um recinto desportivo que se considere neutro;

Artigo 24.º Jogos com campos interditos por motivos disciplinares

1. Os jogos dos Clubes cujos recintos desportivos se encontrem interditados por motivos disciplinares efetuam-se em recintos neutros, indicados pelos Clubes e necessariamente aprovados pela AFCB.

Artigo 25.º Prémios

1. A AFCB institui para o Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, os seguintes prémios:
 - a) Taça para o Clube vencedor da Competição;
2. Os prémios respeitantes à Taça de Honra José Farromba são enumerados no Capítulo XI.

Artigo 26.º Seleções Distritais

1. Sempre que se realizem Torneios ou Jogos em que participem as Seleções Distritais, as provas da AF Castelo Branco não terão de ser interrompidas, nem os jogadores convocados dispensados para jogos oficiais e/ou particulares.



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO

FUNDADA EM 22 DE MARÇO DE 1936
FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

AFCB - REGULAMENTO

2. No entanto, fica reservado aos Clubes que tenham um(a) ou mais jogadores(as) convocados(as) para aquelas Seleções, o direito de, se o entenderem, pedir o adiamento dos jogos que lhes tenham sido marcados para as datas em questão;
3. Os pedidos terão que ser efetuados de acordo com as normas definidas para os casos de alterações de jogos;
4. No que se refere aos trabalhos das Seleções Distritais, constitui dever dos Clubes colaborar com a Associação de Futebol de Castelo Branco, designadamente, prestando apoio administrativo e procedendo às notificações dos atletas, facultando a cedência de instalações desportivas e auxiliando o transporte dos atletas para treinos ou estágios;
5. A convocação dos jogadores para a participação em qualquer atividade incluída no âmbito das Seleções Distritais será efetuada tendencialmente com antecedência mínima de 5 dias de calendário em relação ao primeiro dia da ação que se irá realizar, e será feita por email, diretamente para o clube do(a) jogador(a);
6. A convocação será sempre efetuada para os e-mails oficiais dos clubes, recaindo sobre estes a obrigação de proceder à notificação dos(as) respetivos(as) jogadores(as);
7. O incumprimento por parte do clube/jogador(a) do disposto no ponto anterior do presente artigo será sancionado nos termos deste RPO de Futebol Sénior em vigor na AF Castelo Branco, que a seguir se transcreve:
 - a) O Jogador que, regularmente convocado, abandone ou não compareça injustificadamente a treino, jogo ou atividade das Seleções Distritais relacionada com a representação desportiva da AF Castelo Branco, é punido com suspensão de 2 jogos e uma taxa no valor de 100€;
 - b) O disposto neste artigo é aplicável à falta de comparência ou abandono de atividade das Seleções Distritais, competindo o exercício do poder disciplinar aos órgãos jurisdicionais respetivos.
8. O Clube e o atleta têm um prazo de 48 horas para justificarem o abandono ou ausência do treino, jogo ou atividade das Seleções Distritais;
9. O atleta será suspenso em todas as provas da AF Castelo Branco na semana do incumprimento da falta injustificada, competindo o exercício do poder disciplinar ao órgão jurisdicional respetivo.



CAPÍTULO III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 27.º Requisitos dos recintos desportivos

1. Para efeitos do presente Regulamento designam-se por recintos desportivos os espaços físicos edificados, incluindo construções anexas, particularmente vocacionados para a realização de competições de futebol, independentemente de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza;
2. Os recintos desportivos indicados pelos Clubes devem demonstrar-se adequados ao uso previsto e ao qual se destina com vista a proporcionar as melhores condições de segurança, de funcionalidade e de conforto na utilização, limitando o risco de acidentes e facilitando a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro;
3. As disposições do presente regulamento não dispensam o cumprimento de outras normas legais e regulamentares gerais, aplicáveis aos espaços desportivos e aos recintos de espetáculos públicos;
4. Os jogos das competições distritais oficiais são realizados nos recintos desportivos indicados pelos Clubes e que obedeçam às condições fixadas por lei e no presente Regulamento;
5. Durante os jogos, os Clubes Visitados são obrigados a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo que dela careçam;
6. Os Clubes deverão possuir nas instalações do seu recinto desportivo, ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes, um armário com produtos médicos- farmacêuticos de primeiros socorros e um lavatório;
7. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, os mesmos devem ser, obrigatoriamente, assegurados por ambulâncias de serviços de emergência médica;
8. Caso sejam colocados, pelo Clube ou pela AFCB, painéis publicitários, estes não podem ser obstáculo, em caso de emergência, na evacuação dos espetadores para a área de jogo;
9. Os balneários têm de estar em boas condições de salubridade e ter água quente. Cada balneário deve ter, preferencialmente uma área mínima de 18 m² para servir 20 praticantes desportivos e deve ter, obrigatoriamente, instalações sanitárias;
10. O balneário da equipa de Arbitragem deve ter uma área mínima de 8 m² com, pelo menos, um posto de duche, um lavatório e uma cabine sanitária com retrete;



11. Os Clubes deverão possuir, nas instalações do seu recinto desportivo, uma zona de estacionamento para as seguintes viaturas:

- a) 1 lugar de estacionamento para veículo ligeiro para os árbitros;
- b) 1 lugar de estacionamento para veículo pesado de passageiros e 1 lugar para veículo ligeiro para a equipa visitante;
- c) 2 lugares de estacionamento para veículos ligeiros para o delegado e observadores da AFCB;
- d) 1 lugar de estacionamento para a viatura do comando das forças de segurança.

Artigo 28.º Condições de segurança e medidas de serviço

1. Os Clubes promotores dos jogos das competições oficiais de Futsal devem aprovar regulamentos internos em matéria de segurança e de utilização dos espaços de acesso público, nos termos da legislação aplicável, cuja execução será precedida de concertação com as forças de segurança, a Autoridade Nacional de Proteção Civil, os serviços de emergência médica e a AFCB;

2. Os regulamentos previstos no número anterior estão sujeitos a registo junto do IPDJ, como condição da sua validade;

3. Sem prejuízo de outros deveres que lhes sejam legalmente cometidos e pela demais regulamentação aplicável, deverão os promotores do espetáculo desportivo:

- a) Assumir a responsabilidade pela segurança do recinto desportivo e anéis de segurança;
- b) Incentivar o espírito ético e desportivo dos seus adeptos;
- c) Aplicar medidas sancionatórias aos seus associados envolvidos em perturbações da ordem pública, manifestações de violência, racismo, xenofobia e qualquer outro ato de intolerância, impedindo o acesso ou promovendo a sua expulsão dos recintos desportivos;
- d) Proteger os indivíduos que sejam alvo de ameaças e os bens e pertences destes;
- e) Adotar e cumprir os regulamentos de segurança e de utilização dos espaços de acesso público do recinto desportivo;
- f) Registar os regulamentos previstos na alínea anterior junto da APCVD, como condição da sua validade;
- g) Designar o gestor de segurança nos termos legais;
- h) Garantir que são cumpridas todas as regras e condições de acesso e de permanência de espectadores no recinto desportivo;
- i) Relativamente a quaisquer indivíduos aos quais tenha sido aplicada medida de interdição de acesso a recintos desportivos, pena de privação do direito de



entrar em recintos desportivos ou sanção acessória de interdição de acesso a recintos desportivos, devem ser adotadas as seguintes medidas:

- i. Impedimento de acesso ao recinto desportivo;
 - ii. Impedimento de obtenção de quaisquer benefícios concedidos pelo clube, associação ou sociedade desportiva, no âmbito das previsões destinadas aos grupos organizados de adeptos ou a título individual;
 - j) Não proferir ou veicular declarações públicas que sejam suscetíveis de incitar ou defender a violência, o racismo, a xenofobia, a intolerância ou o ódio, nem tão pouco adotar comportamentos desta natureza;
 - k) Zelar por que os adeptos e grupos organizados de adeptos apoiados pelo clube, associação ou sociedade desportiva, participem do espetáculo desportivo sem recurso a práticas violentas, racistas, xenófobas, ofensivas ou que perturbem a ordem pública ou o curso normal, pacífico e seguro da competição e de toda a sua envolvência, nomeadamente, no curso das suas deslocações e nas manifestações que realizem dentro e fora de recintos;
 - l) Fazer a requisição de policiamento de espetáculo desportivo, quando obrigatória nos termos da lei e dos regulamentos.
4. Em cada jogo, o promotor deverá observar as medidas de serviço aos espectadores, de forma a assegurar o seu direito em poder usufruir do espetáculo desportivo em segurança e com conforto;
5. Devem os promotores zelar pela compatibilização e equilíbrio das componentes “Segurança”, “Proteção” e “Serviços”, bem como pela facilitação de adequadas condições de hospitalidade e fruição do espetáculo desportivo no acolhimento dos espectadores visitados/locais e visitantes, prestando a devida atenção às necessidades especiais de minorias, famílias, mulheres, crianças, idosos e pessoas portadoras de deficiência;
6. Devem os promotores garantir que os espectadores visitantes são tratados com respeito e igualdade relativamente aos espectadores locais;
7. Cada área/sectores destinados aos espectadores, visitados e visitantes, devem dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizadas em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação dessas áreas/setores, nos termos da legislação aplicável, garantindo um mínimo de condições de limpeza e privacidade aos utilizadores, possuir água corrente e ter iluminação suficiente para a sua utilização;
8. Deverá ser garantido um serviço de venda ou fornecimento de bebidas/comida também aos adeptos visitantes, tendo em especial atenção quando os jogos se realizem em períodos de temperaturas mais elevadas;



9. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900 da lotação total, num total nunca inferior a 3 lugares, especialmente previsto para espectadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do recinto desportivo, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão guia, caso exista. Preferencialmente, deverá haver disponibilidade destes lugares junto às áreas de espectadores da equipa visitada e da equipa visitante.

Artigo 29.º Gestor de Segurança

1. O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva;

2. O Gestor de Segurança tem de estar devidamente inscrito na FPF, sem prejuízo da comunicação oficial legalmente prevista às entidades;

3. Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres e atribuições específicas:

- a) Assumir-se como o ponto de contacto entre as autoridades públicas e privadas e o clube relativamente a questões relacionadas com a segurança e proteção, constituindo-se como o responsável por aquelas operações durante os jogos;
- b) Comunicar com o gestor de segurança da equipa visitante durante a semana anterior ao jogo, por forma a promover o intercâmbio, procedendo à recolha e tratamento de informação relativa às variáveis que poderão ter impacto na operação de segurança do jogo, nomeadamente:
 - i. Dinâmicas dos adeptos;
 - ii. Histórico de incidentes;
 - iii. Número expectável de adeptos (visitados e visitantes) e formas de deslocação;
 - iv. Locais de estacionamento;
 - v. Hora de chegada da equipa visitante e dos adeptos;
 - vi. Bilhética cedida e comercializada, partilhando-a com as forças de segurança, de emergência médica e organizador da competição, com vista a que o jogo decorra sem incidentes;
- c) Promover e estar presente nas reuniões preparatórias de segurança regulares e assegurar a participação dos representantes das forças de segurança, de serviços de emergência, de segurança privada e outras entidades relevantes para o efeito, estejam também presentes;
- d) Ser portador da credencial emitida e fornecida pela AFCB, em lugar visível;



ASSOCIAÇÃO DE FUTEBOL DE CASTELO BRANCO

FUNDADA EM 22 DE MARÇO DE 1936
FILIADA NA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL

AFCB - REGULAMENTO

- e) Comparecer no recinto desportivo, ao jogo, com pelo menos 2 horas de antecedência face ao seu início, garantindo o acompanhamento da chegada das equipas, da equipa de arbitragem e do público;
- f) Recorrer à pronta intervenção dos Assistentes de Recinto Desportivo ou força de segurança de forma a garantir eficazmente a proteção destes, sempre que as circunstâncias o aconselhem;
- g) Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do jogo, tendo em vista a sua realização em condições de segurança, colaborando na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;
- h) Garantir as condições de funcionamento de todas as infraestruturas com impacto na segurança do jogo, garantindo através da empresa de segurança e em articulação da Força de Segurança, que o recinto desportivo se encontra devidamente inspecionado e ausente de qualquer material de uso proibido ou outro que possa pôr em risco a integridade física do público antes da sua entrada;
- i) Participar numa reunião de organização, apenas nos casos em que seja nomeado delegado da FPF para o jogo, e onde estarão presentes os árbitros, o delegado da FPF, os delegados de ambos os clubes, o Gestor de Segurança, o responsável de segurança privada, a emergência médica e, quando requisitados, as forças de segurança;
- j) Durante o jogo, manter-se em franca ligação e cooperação com o Delegado da AFCB (se existir), com o comandante das forças de segurança, com os serviços de bombeiros e de proteção civil, com os serviços de urgência médica e com o serviço de segurança privada que estejam envolvidos direta ou indiretamente na operação de segurança, preferencialmente junto ao túnel de acesso ao terreno de jogo (salvo em caso de outras necessidades decorrentes das suas funções);
- k) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e colaboradores do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a AFCB, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
- l) Garantir o controlo e restrição do acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela AFCB e autorizados nos termos regulamentares;



- m) Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio disponibilizado pela APCVD, sempre que forem registados incidentes;
- n) É recomendável que o Gestor de Segurança da equipa visitante acompanhe as deslocações sua equipa a outros recintos desportivos e se articule e coopere com o Gestor de Segurança da equipa visitada.

Artigo 30.º Requisitos do recinto desportivo e da superfície de jogo

1. No terreno de jogo, de relvado natural ou sintético, ou de terra batida, as linhas laterais, bem como as linhas de baliza, devem estar à distância mínima de 2 metros da área destinada ao público;
2. Os Clubes que não disponham de um terreno de jogo próprio, com as condições indicadas nos artigos e números respeitantes aos recintos desportivos, devem indicar à AFCB qual o recinto desportivo que irão utilizar;
3. A comunicação referida no número anterior deve ser efetuada até 8 (oito) dias antes da realização do sorteio da Prova em questão, sem prejuízo da informação que deve constar da confirmação de participação feita em cada época;
4. Para efeitos de jogos oficiais, os terrenos de jogo devem ter as seguintes dimensões:

	Comprimento máximo	Comprimento mínimo	Largura máxima	Largura mínima
Futebol 11	105	90	68	45

Artigo 31.º Zonas Técnicas

1. Os Clubes propõem para cada recinto desportivo a Zona Reservada aos Agentes Desportivos, que deve incluir, pelo menos, as seguintes zonas:
 - a) Zona situada entre as linhas exteriores da superfície do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
 - b) Zona de corredores de acesso à superfície de jogo, aos balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - c) Balneários dos Clubes e da Equipa de Arbitragem;
 - d) Área técnica, nos termos das leis do jogo.



Artigo 32.º Acesso e permanência nas zonas técnicas

1. Podem aceder e permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:

- a) Delegados da AFCB, a Equipa de Arbitragem e o staff da AFCB;
- b) Delegados dos Clubes participantes, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
- c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
- d) Coordenador de Segurança;
- e) Agentes da força de segurança;
- f) Assistentes de recintos desportivos;
- g) Apanha-bolas;
- h) Presidentes dos Clubes participantes;
- i) Membros do Conselho de Arbitragem da AFCB em exercício de funções;
- j) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
- k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social, quando credenciados para o efeito.
- l) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFCB, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
- m) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
- n) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;

2. Os agentes referidos nas alíneas h) e i) do número anterior podem permanecer na Zona Reservada aos Agentes Desportivos até 15 minutos antes da hora marcada para início do jogo e 15 minutos após o seu termo, sempre que se encontre garantida a estrutura de segurança e de controlo adequada;

3. Os fotógrafos apenas podem aceder à área correspondente à alínea b) do artigo anterior, podendo aceder ao terreno de jogo para captação da fotografia oficial das equipas, antes do início do jogo, mas sempre depois de terminado o período de aquecimento dos jogadores e da equipa de arbitragem;

4. Durante o tempo regulamentar e intervalo de jogo, em observância da respetiva credenciação, podem aceder e permanecer na área situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e as bancadas destinadas aos espetadores:

- a) Fotógrafos dos órgãos de comunicação social;



- b) Funcionários do operador televisivo titular dos direitos de transmissão televisiva;
 - c) Operadores de radiodifusão de âmbito nacional;
 - d) Agentes das forças de segurança pública;
 - e) Coordenador de Segurança;
 - f) Assistentes de recintos desportivos;
 - g) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - h) Apanha-bolas;
 - i) Técnicos de manutenção do terreno de jogo;
 - j) Elementos dos patrocinadores dos Clubes ou da AFCB, em exercício de funções, no cumprimento de um contrato de patrocínio;
5. O agente referido na alínea b) do número anterior tem acesso à Zona Reservada aos Agentes Desportivos durante o intervalo do jogo e para realização de uma entrevista rápida desde que, antes do início do jogo, tenha exibido a sua identificação aos Delegados de jogo e, para efeitos de captação de imagens, tenha fixado a câmara nos locais para o efeito determinados.
6. Compete aos Clubes e à AFCB determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os instrumentos de trabalho estáticos dos mesmos;
7. O direito de acesso e permanência dos agentes referidos no número 4 encontra-se condicionado aos interesses da Prova e sujeito ao cumprimento das normas emitidas pela AFCB;
8. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pelo Clube Visitado como destinados ao exercício das suas funções;
9. Aos maqueiros e elementos pertencentes às ambulâncias que devam encontrar-se no recinto desportivo aplica-se o previsto no número anterior, excetuando-se as situações de urgência, nas quais podem entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem e, nos balneários, através de autorização do Delegado de jogo da AFCB ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles;
10. Na área técnica apenas o treinador principal pode permanecer de pé e dar instruções táticas.



Artigo 33.º Acesso aos balneários dos Clubes

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes;
2. O Clube Visitado tem obrigatoriamente de disponibilizar o acesso aos balneários 90 (noventa) minutos antes do início do jogo ao Clube Visitante;
3. A pedido dos Clubes interessados, a AFCB pode autorizar o acesso aos balneários de elementos dos órgãos de comunicação social, excetuando-se os casos em que o acesso a esse balneário seja comum com o da equipa de arbitragem;
4. O acesso dos praticantes desportivos e dos árbitros ao terreno de jogo, a partir dos respetivos balneários, em especial nos recintos desportivos vocacionados para a realização de competições de futebol, deve ser efetuado com todas as condições de segurança, nomeadamente através de um túnel subterrâneo ou através de um vão de saída protegido por manga fixa ou telescópica composta por estrutura resistente a impactes, desembocando junto aos limites do terreno de jogo;

Artigo 34.º Acesso aos balneários da Equipa de Arbitragem

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da equipa de arbitragem, para o desempenho das funções respetivas:
 - a) Delegados dos Clubes participantes, quando autorizados pela Equipa de Arbitragem;
 - b) Delegados de jogo da AFCB;
 - c) Membros do Conselho de Arbitragem;
 - d) Elementos das forças de segurança.
2. Durante o intervalo ou após a conclusão do jogo, podem aceder a esse balneário as pessoas indicadas no número anterior, quando a sua presença seja solicitada pelo árbitro principal designado para o jogo em causa;
3. Nos casos em que deva existir um coordenador de segurança, tal como se encontra definido na legislação aplicável, aplica-se a este o disposto nos números 1 e 2.

Artigo 35.º Condições de acesso de espetadores

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores nos recintos desportivos onde se realizem os jogos das diferentes Provas o que se encontra previsto na Lei;
2. As condições de acesso dos espetadores aos recintos desportivos devem encontrar-se afixadas nas bilheteiras ou ser facilmente disponibilizadas aos



interessados, e ainda em qualquer outro local onde sejam vendidos bilhetes para os jogos;

3. As zonas para os espetadores devem estar separadas do terreno desportivo por meio de guarda-corpos, solidamente fixados e resistentes a impactes, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não obstruir a visibilidade, nos termos da Lei e Regulamento da AFCB para jogos considerados de risco elevado;

4. Os dispositivos previstos no número anterior devem dispor de vãos de passagem para o terreno de jogo, a utilizar em caso de emergência;

5. Cada setor destinado aos espetadores deve dispor de instalações sanitárias para homens e mulheres, organizados em blocos, separados por sexos e equipadas de acordo com a lotação do setor, nos termos da legislação aplicável;

6. Deve ser reservado pelo menos 1 lugar em cada 900, especialmente previsto para espetadores com mobilidade reduzida, de preferência distribuídos por diferentes locais do estádio, em zona abrigada ou coberta, de modo a garantir fácil acesso em caso de emergência e ainda a permanência de cão-guia.

Artigo 36.º Acreditação

1. A acreditação para os jogos é feita pelos Clubes promotores, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação da AFCB, das forças de segurança e das exceções constantes do número seguinte do presente artigo;

2. A acreditação dos Delegados da AFCB e dos membros do Conselho de Arbitragem da AFCB é feita diretamente pela AFCB;

3. A acreditação dos elementos dos órgãos de comunicação social deve respeitar o protocolo celebrado entre a FPF e a Associação dos Jornalistas de Desporto (CNID), Associação Portuguesa de Radiodifusão (APR) e a Associação Portuguesa de Imprensa (API).

Artigo 37.º Suportes Publicitários

1. A colocação de faixas e painéis publicitários nos recintos deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:

a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e os painéis publicitários - Linha lateral: 2 metros;

b) Atrás do centro da linha de golo: 2 metros, contado da profundidade máxima das redes das balizas;

2. Por solicitação devidamente fundamentada dos Clubes, pode a Direção da AFCB autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões dos estádios e ou do terreno de jogo não permitam



tais distâncias, nunca podendo, no entanto, tais alterações potenciar o risco de acidentes de qualquer pessoa que se encontre dentro do estádio.

3. De igual forma, as faixas e painéis publicitários a distâncias inferiores às previstas no número anterior não podem ser colocados de forma a obstruir a evacuação dos espetadores para o terreno de jogo, em caso de emergência;

4. Qualquer ação promocional, animação ou espetáculo que o Clube Visitado pretenda efetuar no recinto de jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da AFCB, que estabelecerá as normas aplicáveis.

Artigo 38.º Instalação

1. Nos jogos objeto de transmissão pela AFCB, compete ao Clube Visitado a instalação dos painéis publicitários referentes aos patrocinadores oficiais da prova.

CAPÍTULO IV JOGOS

Artigo 39.º Leis de jogo

1. Os jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, assim como da Taça de Honra “José Farromba” e da Supertaça 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 40.º Duração dos jogos

1. Os jogos de ambas as Provas têm a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos, intercaladas por um intervalo de 15 minutos.

Artigo 41.º Rega do relvado

1. O Clube Visitado pode efetuar a rega do relvado de forma uniforme até 60 minutos antes da hora fixada para o início do jogo;

2. Os dois Clubes participantes num jogo podem acordar que o relvado seja regado até 5 minutos antes do início do jogo, sempre após o período de aquecimento dos Clubes e da equipa de arbitragem, por um período máximo de 5 minutos, bem como durante 5 minutos no período de intervalo.

Artigo 42.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, devendo estar devidamente licenciados pela AFCB para esse efeito, a



quem é atribuído um cartão com tal designação, atuando em representação do Clube;

3. Os Delegados dos Clubes têm os seguintes deveres:

- a) Comparecer ao jogo com o mínimo de 75 minutos de antecedência face ao seu início;
- b) Colaborar com o Delegado de jogo da AFCB 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 AFCB, 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 AFCB;
- e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de trinta 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 primeiro e último nome, número de licença, número de camisola e data de nascimento de cada um, nos termos do modelo de ficha técnica de jogo facultado pela AFCB e os respetivos cartões de licença;
 - ii) Restantes elementos sentados no banco de suplentes, designadamente delegados, treinadores, médico, enfermeiro, fisioterapeuta e massagista;
 - iii) Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - iv) Delegado para o controlo antidopagem, com indicação do seu nome completo e número de licença federativa;
- f) Validar os dados constantes da ficha técnica de jogo submetida via plataforma Score, designadamente quanto à constituição das equipas, para afixação nos locais destinados aos órgãos de comunicação social;

4. As fichas técnicas de jogo são preenchidas em duplicado, através da plataforma informática Score, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações;

5. Os delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das fichas, os jogadores, médicos, enfermeiros, massagistas, fisioterapeutas, treinadores,



treinadores adjuntos, treinadores estagiários e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados;

6. 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 43.º Delegados de jogo AFCB

1. A AFCB pode nomear delegados para os jogos de ambas as Provas, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento;

2. São, designadamente, competências do Delegado de jogo da AFCB:

- a) Fomentar e desenvolver os princípios gerais do presente Regulamento, designadamente no âmbito da defesa da 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) Presenciar e verificar o cumprimento das disposições regulamentares relativas ao flash interview, quando estes tenham lugar;
- e) Coordenar a reunião antecedente ao jogo, com vista à sua organização, quando a AFCB o tenha determinado jogo de risco elevado;
- f) 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 AFCB no prazo de 3 dias úteis, contados desde a data de realização do jogo.

Artigo 44.º Diretor de imprensa

1. Nos jogos objeto de transmissão, os Clubes devem comunicar a identidade do dirigente ou funcionário designado para exercer as funções de Diretor de Imprensa e do seu substituto, com pelo menos dez dias de antecedência em relação à data de um jogo.

2. São deveres específicos do Diretor de Imprensa:

- a) Comparecer no estádio com a antecedência mínima de 75 minutos face ao início do jogo;
- b) Prestar apoio na realização das conferências de imprensa;



c) Assegurar a presença dos jogadores indicados pela AFCB ou pelos órgãos de comunicação social nas entrevistas e conferências nos termos do presente Regulamento;

Artigo 45.º Incompatibilidades dos delegados

1. Os delegados nomeados, quer dos Clubes, quer da AFCB, apenas podem representar uma entidade em cada jogo, não podendo, em caso algum, representar um Clube e a AFCB, simultaneamente;
2. É ainda incompatível entre si o exercício em simultâneo das funções de Delegado de jogo de Clube, de Coordenador de Segurança e de Diretor de Imprensa;

Artigo 46.º Equipa de arbitragem

1. O Conselho de Arbitragem da AFCB 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 no Regulamento de 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 AFCB, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da FPF e do Regulamento de Diretivas para Observadores;
4. Compete ao árbitro verificar, antes do início do jogo, se o recinto desportivo obedece às condições previstas no presente Regulamento, bem como das marcações previstas nas Leis do Jogo;
5. Nos casos em que não estejam reunidos os pressupostos previstos no número anterior, deverá o árbitro tentar remediar as anomalias verificadas com o auxílio do Clube Visitado, só devendo aceder à sua não reparação quando entender que tal não acarreta prejuízos para a verdade desportiva.

Artigo 47.º Composição das equipas e substituição de jogadores

1. Cada equipa tem obrigatoriedade de ter a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFCB e nas Leis do Jogo;
2. Os Clubes podem designar até nove jogadores suplentes na ficha técnica do jogo, podendo efetuar até 5 substituições no seu decorrer;



- a) Para operar as substituições mencionadas no número anterior cada equipa apenas dispõe de 3 (três) momentos de paragem de jogo, não sendo contabilizado o intervalo;
3. Sem prejuízo do disposto no número anterior, é permitida a cada equipa uma substituição adicional por concussão.
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica de jogo à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo ainda iniciado, pode ser alterada a composição da mesma 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/AFCB pelo Clube, e que não constasse inicialmente na ficha técnica de jogo;
5. Os jogadores, depois de substituídos não podem voltar a competir no mesmo jogo;
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados;
7. Um jogo só pode ter início ou decorrer com o seguinte número mínimo de jogadores:
 - a) Futebol de 11 - 7 jogadores;
8. Cada equipa poderá ter, em simultâneo, até cinco jogadores suplentes mais um membro da equipa técnica na zona de aquecimento, desde que a equipa de arbitragem assim aprove em reunião organizacional.

Artigo 48.º Composição dos bancos de suplentes

1. O banco de suplentes pode ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) 1 Delegado ao jogo (obrigatório);
 - b) 1 Treinador Principal (obrigatório);
 - c) 1 Treinador Adjunto;
 - d) 1 Treinador Estagiário, caso exista;
 - e) 1 Médico;



- f) 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista com Formação em Suporte Básico de Vida (obrigatório no caso do Clube Visitado);
 - g) Até 9 Jogadores suplentes.
2. Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica de jogo e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados;
 3. Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida;
 4. É obrigatória a presença de um delegado ao jogo, de um treinador principal e de um elemento da equipa clínica do clube (este último, apenas para o Clube Visitado);

Artigo 49.º Banco suplementar

1. Pode ser colocado um banco suplementar para cada Clube, com capacidade para 4 pessoas, a 5 metros do banco de suplentes, sempre que a equipa de arbitragem ou o delegado da AFCB / FPF considerem haver espaço suficiente e seja necessário;
2. Os elementos do banco suplementar devem encontrar-se devidamente identificados de acordo com o modelo facultado pela AFCB;
3. Apenas os elementos da equipa clínica podem ter acesso ao terreno de jogo, quando devidamente autorizados pela Equipa de Arbitragem.

CAPÍTULO V EQUIPAMENTOS

Artigo 50.º Requisitos dos equipamentos

1. Cada Clube participante num jogo destas provas oficiais 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 no jogo, bem como do da Equipa de Arbitragem;
3. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFCB no momento da filiação/ inscrição em cada época desportiva;
4. Antes do início de cada jogo o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal;
5. Quando os equipamentos dos Clubes forem semelhantes ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de Visitado utiliza o seu equipamento alternativo (na totalidade ou de forma parcial).



6. Verificando-se o disposto no número anterior, e sendo o jogo disputado em recinto desportivo neutro, mudará de equipamento o Clube que tiver a inscrição mais recente junto da AFCB, relativamente a provas oficiais;
7. Quando seja utilizado por um jogador, na parte exterior das meias, fita adesiva ou um material similar, este deverá ser da mesma cor e tonalidade que o setor das meias onde está aplicado;
8. Sempre que os jogadores utilizem roupa térmica (camisola ou calças), deverá a mesma ser da cor predominante do equipamento (camisola ou calções, respetivamente).

Artigo 51.º Identificação do capitão

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

Artigo 52.º Numeração

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos das provas oficiais 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 numa cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;
 - c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25cm de altura, e nos calções pelo menos 10cm;
 - d) A numeração autorizada é do 1 ao 99, devendo, no entanto, o número 1 estar reservado para o guarda-redes. A numeração referida na ficha técnica de jogo deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos Jogadores, entregues pelo Delegado de cada Clube ao árbitro antes do início de cada jogo;
 - e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetirem-se números dentro do mesmo Clube participante num determinado jogo;
 - 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 53.º Emblemas oficiais

1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial e o nome oficial do Clube;
2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50cm² quando aplicado em cada uma das meias.
3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito;
4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deve constar apenas por uma vez em cada peça de equipamento;
5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou a sua abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
 - a) Medidas máximas de 12cm de largura e 2cm 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 devem conter o emblema da AFCB / FPF.

Artigo 54.º Publicidade nos equipamentos

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de 4 patrocinadores;
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFCB, devendo os Clubes, para esse efeito, entregar à AFCB requerimento com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes;
3. O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização das publicidades;
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 600cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450cm²;



- c) Na manga esquerda até 100cm², ficando a manga direita reservada à AFCB para publicidade ou nome da Prova com medida até 200cm²;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 200 cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120cm²;
5. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20cm² 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 AFCB;
7. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200cm²;
8. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante, da FPF e da AFCB, não podendo exceder 20cm² 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 AFCB não pode ser responsabilizada por qualquer litígio emergente de contratos de patrocínio celebrados entre Clubes e patrocinadores, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.

Artigo 55.º Bolas

1. Compete ao Clube Visitado a apresentação das bolas necessárias para a realização do jogo;
2. O tipo de bola a ser usada em cada época desportiva, em todos os jogos das competições oficiais de futebol, são publicados no Comunicado Oficial n.º1 da AFCB.

CAPÍTULO VI JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

Artigo 56.º Inscrição e participação de jogadores

1. Apenas podem participar no Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, na Taça de Honra “José Farromba” e na Supertaça os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFCB, 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, havendo um limite de 27 quanto ao número total de seniores inscritos por Clube em cada época desportiva (excluindo desta contagem os jogadores de Sub-20);
3. Apenas podem competir nestas Provas os jogadores da categoria de Seniores, de Juniores A e de Juniores B, de acordo com o fixado no Comunicado Oficial n.º 1 da FPF para cada época desportiva;
4. A participação de um jogador em qualquer jogo oficial apenas é permitida desde que se verifique um interregno de 15 horas entre o termo de um jogo e o início de outro, não contando para o efeito os jogadores que, tendo constado da ficha técnica de jogo, não tenham sido efetivamente utilizados;
5. A participação de um jogador num jogo de uma prova oficial, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente;
6. Nos jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protesto julgado procedente, só podem participar os Jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição na data do jogo anulado;
7. 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;
8. Os jogos não concluídos contam para efeito de cumprimento da pena de jogos, não podendo, no entanto, os jogadores que estavam disciplinarmente impedidos de participar nesses jogos alinhar nos jogos de repetição;
9. Antes do início de cada jogo (30 minutos) os delegados entregarão ao árbitro a relação dos jogadores (ficha técnica, original e cópia) com os respetivos cartões - licença, não podendo ser mencionado nessa relação um número de jogadores superior ao que a mesma comporta (máximo de 20 elementos no futebol 11). As relações (fichas técnicas) devem ser preenchidas através do acesso à plataforma Score, estando disponíveis 72h antes do jogo em causa;
10. O delegado ao jogo de cada equipa pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos jogadores da equipa adversária;
11. Sempre que existam dúvidas quanto à identificação de um determinado jogador, o Delegado da equipa que levante a dúvida poderá solicitar ao Árbitro a identificação do mesmo. Esta deverá ocorrer no início, intervalo ou no final do respetivo jogo;
12. Os jogadores consideram-se fisicamente aptos para a prática do futebol, quando inspecionados e aprovados para a referida modalidade;



13. Sem prejuízo do disposto no presente capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamentos específicos da FPF e AFCB para estas matérias e relacionadas, como as que constam dos três artigos seguintes.

Artigo 57.º Regulamentação específica das equipas “B”

1. Os clubes que disputem, com uma das suas equipas, provas que hierarquicamente representem um nível superior (divisão acima) em relação às provas em que pretendem inscrever uma nova equipa, têm possibilidade de o fazer;
2. A equipa em questão deverá ter a mesma denominação da equipa principal, acrescida da referência “B”;
3. As equipas “B” só poderão ascender até ao escalão imediatamente inferior ao da equipa Principal;
4. No caso da equipa “B” obter classificação que desportivamente lhe confira acesso à divisão da equipa principal, o direito à subida será atribuído ao clube imediatamente melhor classificado;
5. No caso da equipa principal descer à divisão onde se encontra a equipa “B”, esta descerá automaticamente à divisão inferior (caso exista);
6. A equipa “B”, em provas por eliminatórias que apurem para uma competição onde esteja automaticamente inserida a sua equipa “A” (Taça de Honra “José Farromba”, que apura para a Taça de Portugal), cedem o seu lugar, em caso de qualificação (vencendo a Prova), nos termos definidos no Capítulo XI;
7. No caso da equipa principal descer à divisão distrital mais baixa, isso significa que cessará a participação da equipa “B”;
8. Dentro dos limites fixados nas alíneas do número seguinte, os jogadores inscritos pela equipa principal podem ser utilizados na equipa “B”;
9. Os clubes podem inscrever na ficha técnica dos jogos a disputar pelas equipas “B”:
 - a) Jogadores com idades compreendidas entre os dezassete (17) e os vinte e três (23) anos de idade;
 - b) Até três jogadores com idade superior a vinte e três (23) anos;
10. Um jogador efetivamente utilizado em jogos da equipa “A” por um período não superior a 45 minutos pode, na mesma época desportiva, alinhar na equipa B, decorridas que sejam 15 horas sobre o início do jogo em que este representou a equipa principal;
11. Um jogador efetivamente utilizado em jogos da equipa “B” pode, na mesma época desportiva, alinhar na equipa principal, desde que observados os requisitos regulamentares da competição em que esta participe;



12. Não é considerada representação, para efeitos do presente regulamento, a inscrição de um jogador na ficha técnica de um jogo oficial sem que o mesmo nele tenha participado efetivamente;
13. A regulamentação específica para as equipas “B” por parte da Federação Portuguesa de Futebol servirá como referência para todas as matérias que dizem respeito a este âmbito, sem prejuízo do constante neste Regulamento;
14. As sanções disciplinares aplicadas aos jogadores são cumpridas nas provas onde participam, organizadas pela AFCB;
15. No caso da pena disciplinar transitar para a época seguinte e não for possível o seu cumprimento nas competições a que se refere o ponto anterior, a mesma será cumprida na competição em que o infrator estiver integrado;
16. As penas disciplinares aos clubes e agentes desportivos serão cumpridas nas provas organizadas pela AFCB, onde foram castigados;
17. O disposto nos últimos três pontos é aplicável aos dirigentes e funcionários dos clubes, treinadores, auxiliares técnicos, médicos e massagistas;
18. Em todos os casos omissos, recorrer-se-á aos regulamentos em vigor que sejam adaptáveis às situações concretas que possam ser levantadas. Em última instância, as decisões serão da competência da Direção da Associação de Futebol de Castelo Branco nos termos estatutários.

Artigo 58.º Jogadores formados localmente

1. Os clubes participantes no Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, na Taça de Honra “José Farromba” e Supertaça podem fazer constar das fichas técnicas dos jogos, no máximo, 9 jogadores não formados localmente na FPF, independentemente do seu estatuto;
2. Um jogador formado localmente na FPF é aquele que, entre os 11 anos, ou o 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, de forma continuada ou interpolada, por 3 épocas desportivas completas ou por 24 meses.

Artigo 59.º Cedência temporária de jogadores

1. Os Clubes participantes nas presentes Provas podem ceder temporariamente a outro Clube, das mesmas ou de outras competições, os serviços de um jogador profissional por si inscrito na AFCB, nos termos da regulamentação e legislação referida no n.º 1 do artigo 53.º;



2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período da cessão;
3. Um jogador que tenha sido cedido temporariamente a outro Clube pode voltar a ser inscrito e representar o Clube cedente em caso de cessação do contrato de cedência, exceto se a referida cessação tiver ocorrido sem justa causa por parte do jogador.

Artigo 60.º Deveres dos jogadores

1. Os jogadores devem respeitar todos os intervenientes no jogo e espetadores, devendo respetivamente 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 61.º Deveres dos treinadores e outros agentes desportivos

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem estar devidamente licenciados junto da AFCB de modo a poder ocupar as referidas funções nas provas oficiais;
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta pela correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFCB, os elementos da equipa de arbitragem, os elementos dos Clubes adversários e os espetadores;
3. Nos casos em que existam flash interview e conferências de imprensa, o treinador principal encontra-se obrigado a participar na sua realização ou, caso tenha sido expulso do jogo em causa, o treinador adjunto;
4. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplinar da AFCB, exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.



Artigo 62.º Habilitações mínimas dos treinadores

1. Os Clubes participantes nas provas oficiais da AFCB devem ter inscrito pelo menos um treinador para cada uma das suas equipas, 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 serem, no mínimo, treinadores estagiários (UEFA C), com competências devidamente comprovadas através de cédula de treinador de desporto e declaração de estágio, respetivamente, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 106/2019, de 6 de setembro;
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, devem dar conhecimento desse facto à AFCB, 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. 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. Considera-se treinador impossibilitado aquele que, por motivos de força maior e/ou por motivos disciplinares, não possa comparecer ao jogo;
6. Salvo o disposto na Lei n.º 9/2009, de 4 de março, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
7. Nos termos da Lei n.º 40/2012, de 28 de agosto, é nulo o contrato pelo qual alguém se obrigue a exercer a atividade de treinador de desporto sem título profissional válido.
8. Em caso algum é permitido acumular as funções, na mesma equipa, de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma destas funções.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

Artigo 63.º Titulares de direitos

1. Compete à AFCB a determinação, em cada jornada, da data e hora do jogo que é objeto de transmissão televisiva, sempre que tal tenha lugar, não podendo nenhum clube recusar a participação;
2. Os direitos de transmissão televisiva dos jogos não referidos nos números anteriores pertencem ao Clube Visitado;



3. 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 média que se venham a realizar;
4. Nos jogos referidos no número 2, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à AFCB, correspondente a 10 espaços centrais na primeira linha de publicidade;
5. A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da AFCB, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.

Artigo 64.º Autorizações da AFCB

1. A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, da Taça de Honra “José Farromba” ou da Supertaça, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da AFCB;
2. A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a AFCB não pretenda proceder à transmissão do jogo nos termos do artigo anterior;
3. O pedido de autorização deve ser enviado à AFCB 15 dias antes da data do jogo;
4. 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;
5. A transmissão no canal de televisão oficial do clube participante no jogo não pode, em circunstância alguma, ser efetuada no mesmo horário da transmissão utilizado pelo operador de televisão/plataforma indicado pela AFCB;
6. A AFCB reserva-se o direito de enviar para os clubes diretrizes gráficas para partilha, transmissão, total ou parcial, de jogos das suas provas oficiais;
7. A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.

Artigo 65.º Horários de transmissão televisiva

1. A AFCB pode autorizar a transmissão, em direto ou em diferido, de jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, da Taça de Honra “José Farromba” ou da Supertaça às sextas-feiras, sábados e domingos, com início às 15H00 ou 17h00, considerando-se este horário como reservado às transmissões;



2. A Direção da AFCB pode ainda autorizar transmissões não compreendidas no horário referido no número anterior, se houver consentimento expresso do clube que jogue na qualidade de visitado;
3. O disposto no presente artigo vigora sem prejuízo do estabelecido nos Estatutos e Regulamentos da UEFA.

Artigo 66.º Atividade dos órgãos de comunicação social

1. Quando um jogo do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”, da Taça de Honra “José Farromba” ou da Supertaça seja transmitido em direto, pode ser realizada uma entrevista de curta duração no final do jogo, comumente designada de flash interview, que é efetuada pelo operador que detenha os direitos de transmissão, bem como uma conferência de imprensa final;
2. A AFCB pode autorizar ou determinar que antes, durante ou após qualquer jogo do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” ou da Taça de Honra “José Farromba” que seja objeto de transmissão, se realizem outras atividades de comunicação social, designadamente superflash e zona mista, a efetuar nos termos dos artigos e números correspondentes;
3. A determinação das atividades de comunicação social a realizar é feita com, pelo menos, cinco dias de antecedência da sua realização;
4. Depois de terminados os jogos objeto de transmissão, pode ser realizada no terreno de jogo uma entrevista aos jogadores participantes, designada de superflash, nas condições definidas pela AFCB, devendo observar-se o que consta no número seguinte;
5. O superflash tem uma duração máxima de um minuto e meio por interveniente e versa unicamente sobre fatos ocorridos no jogo, sendo entrevistados, em primeiro lugar, os jogadores e, em segundo, os treinadores, preferindo os agentes da equipa vencedora;
6. O flash interview realiza-se fora do terreno de jogo e deve obedecer às seguintes regras:
 - a) Iniciar-se nos 10 minutos seguintes ao final do jogo;
 - b) Cada elemento só pode ser entrevistado durante o tempo máximo de um minuto e meio;
 - c) São entrevistados 2 elementos de cada Clube, um jogador e o treinador principal, sendo a sua participação obrigatória;
 - d) Na eventualidade do treinador principal ter sido expulso no decorrer do jogo, será substituído pelo treinador-adjunto;



7. A conferência de imprensa final deve iniciar-se nos 20 minutos seguintes ao final do jogo, mas sempre após terminar o flash interview, aplicando-se as regras previstas no número anterior, exceto no que se refere ao tempo de cada entrevista;
8. Nas conferências de imprensa, devem ser observadas ainda as seguintes regras:
 - a) O treinador do Clube Visitante deve comparecer na sala de imprensa para ser entrevistado nos 20 minutos seguintes à conclusão do jogo;
 - b) O treinador do Clube visitado deve comparecer na sala de conferência de imprensa para ser entrevistado imediatamente após o termo da entrevista do Clube Visitante;
9. Para efeitos deste artigo, o Delegado da AFCB indica aos Delegados dos Clubes, até 5 minutos antes de terminar o tempo regulamentar do jogo, quais os jogadores a serem entrevistados;
10. Todos os elementos dos órgãos de comunicação social podem assistir à conferência de imprensa;
11. Os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda entrevistar quaisquer pessoas ou entidades, desde que respeitando os locais de acesso para os quais se encontrem credenciados;
12. As disposições constantes do Protocolo celebrado entre a FPF e o CNID, a APR e a API devem ainda ser observadas quanto à atividade dos órgãos de comunicação social;
13. Os titulares de direitos de transmissão, nos termos do artigo 60º, têm competência exclusiva para a acreditação dos órgãos de comunicação social e para a determinação dos locais, dos períodos de tempo e da publicidade a ser exibida nas atividades referidas;
14. Os jogadores e treinadores participantes nas entrevistas apenas podem exibir a marca institucional do Clube e a do fornecedor do seu equipamento desportivo.

Artigo 67.º Entrevistas na zona mista

1. A zona mista corresponde a uma área situada entre a saída dos balneários e a área reservada ao estacionamento das viaturas dos dirigentes, técnicos e jogadores e destina-se ao acesso destes às viaturas ou autocarros dos Clubes, através da zona referida;
2. Na zona mista podem realizar-se entrevistas rápidas aos agentes referidos no número anterior, não sendo estas obrigatórias.



Artigo 68.º Radiodifusão

1. Sem prejuízo do direito à informação, os Clubes podem autorizar a radiodifusão e comercialização, por qualquer meio técnico, conhecido ou desconhecido, dos sons dos jogos em que participam.

Artigo 69.º Outros meios de comunicação social

1. O regime previsto no presente capítulo é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e/ou áudio dos jogos, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

Artigo 70.º Ecrãs gigantes

1. O Clube que jogue na qualidade de Visitado em recinto desportivo que possua ecrãs gigantes, pode efetuar transmissão de imagens e som do jogo que não seja objeto de transmissão pela AFCB, de acordo com as seguintes diretrizes:

- a) Nenhum jogo pode ser transmitido, quer em direto, quer em diferido;
- b) Durante o período do intervalo, podem ser transmitidas imagens e sons do jogo em causa, bem como música, desde que os Clubes possuam o respetivo licenciamento;
- c) As imagens transmitidas nos termos da alínea anterior não podem contemplar situações relativas a violação da ética desportiva, incidentes que sejam desprimorosos para com qualquer elemento do jogo, ou dos quais possam resultar manifestações de violência, racismo ou xenofobia e que, independentemente do seu conteúdo específico, sejam aptas a comprometer o normal desenrolar do jogo;
- d) É permitido utilizar o ecrã gigante como forma de difusão de mensagens de carácter informativo para os adeptos, designadamente, o resultado do jogo, o plantel de ambos os Clubes, o tempo de jogo e o número de espetadores presentes;

2. A utilização dos ecrãs gigantes depende de prévia autorização da AFCB, a ser concedida para cada época desportiva;

3. No pedido de autorização referido no número anterior deve ser indicado um responsável do Clube pela difusão das imagens e sons no âmbito dos jogos das Provas, sendo o Clube responsabilizado por qualquer violação das presentes normas;

4. A violação das presentes normas acarreta a revogação da autorização concedida pela AFCB;



5. Qualquer dúvida sobre a regularidade de emissão de imagens ou sons por parte de um Clube, deve ser esclarecida junto da AFCB, através de requerimento para o efeito ou, surgindo em dia de jogo, através do Delegado da AFCB.

CAPÍTULO VIII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 71.º Competência

1. A AFCB delega a organização financeira dos jogos das competições oficiais nos Clubes que se encontrem na qualidade de Visitados.

Artigo 72.º Quotas de arbitragem e fomento e de organização

1. No âmbito da delegação referida no artigo anterior, é paga pelos Clubes à AFCB uma Quota de Arbitragem e Fomento, assim como uma Quota de Organização;
2. O valor da Quota de Arbitragem e Fomento e de Organização são definidas, para cada época desportiva, no Comunicado Oficial n.º 1 da AFCB;
3. O pagamento das quotas referidas nos números anteriores deve ser efetuado à AFCB no prazo de oito dias contados desde a data de realização do jogo a que correspondem;
4. Caso um Clube não efetue o pagamento de alguma quota no prazo referido no número anterior, é notificado pela AFCB para proceder ao seu pagamento, com o agravamento de 10% relativamente ao valor em dívida, sendo concedido um prazo de dois dias úteis para a sua realização.

Artigo 73.º Fiscalização

1. A organização financeira dos jogos pode ser fiscalizada pela AFCB.

Artigo 74.º Encargos com deslocações

1. Os Clubes suportam os encargos com as deslocações para os jogos das provas oficiais.

Artigo 75.º Jogos em recinto desportivo cedido

1. Nos jogos realizados em recinto cedido por Clube terceiro, este terá direito a receber 5% da receita líquida, sem prejuízo de convenção em contrário;
2. Para efeitos de determinação das receitas do jogo, observa-se o que se encontra previsto no artigo 79.º.



Artigo 76.º Jogos sem organização financeira, jogos repetidos e complementos de jogos

1. Nos jogos sem organização financeira, isto é, disputados em recinto desportivo neutro, a entidade que possua um título legítimo de utilização desse estádio e o tenha cedido, tem direito a receber o valor correspondente aos encargos efetivamente verificados pela sua utilização, a suportar em partes iguais pelos dois Clubes ou pela organização da prova;
2. Quando os Clubes efetuam jogos em recinto neutro, têm a faculdade de inspecionar a organização desses jogos, suportando, no entanto, todos os encargos inerentes a essa inspeção;
3. Nos jogos repetidos e nos complementos de jogos, as despesas de deslocação do Clube Visitante são consideradas como despesas da organização do jogo, que obedeçam a regulamentação financeira própria, revertendo a receita líquida a favor do Clube Visitado;
4. O valor a considerar pelas despesas de deslocação nos jogos repetidos encontra-se previsto no Comunicado Oficial n.º 1 da AFCB e é pago até ao limite de 23 pessoas;
5. Os Clubes que nos jogos repetidos indiquem recintos desportivos relativamente aos quais não possuam um título legítimo de utilização suportarão de sua conta todos os encargos que não se encontrem previstos neste Regulamento.

Artigo 77.º Despesas de organização

1. São consideradas despesas de organização, no âmbito dos jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” e da Taça de Honra “José Farromba”:
 - a) As Quotas de Arbitragem e Fomento e de Organização;
 - b) As despesas de Segurança e todos os encargos de organização;
 - c) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

Artigo 78.º Preço dos Bilhetes

1. Em cada época desportiva, os preços máximos dos bilhetes dos jogos do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” e da Taça de Honra “José Farromba” nunca poderão ser superiores a cinco (5) euros, não podendo o seu limite máximo ser alterado por iniciativa dos Clubes;
2. Sem prejuízo do estabelecido no número anterior, a Direção da AFCB pode alterar os preços dos bilhetes, em função da importância de um jogo, a requerimento do Clube Visitado, devendo, no entanto, ser ouvido o Clube Visitante;



3. A distribuição e venda irregular de bilhetes, bem como a distribuição e venda de bilhetes falsos ou irregulares, é criminalmente sancionada, nos termos da Lei.

Artigo 79.º Livre ingresso

1. Nos jogos das provas oficiais têm direito de livre entrada nos recintos desportivos as pessoas a quem a Lei conferir essa faculdade, nos termos estabelecidos na legislação aplicável, as pessoas previstas no Contrato celebrado entre a FPF e a Liga Portuguesa de Futebol Profissional, bem como as previstas em Regulamento da AFCB;
2. As pessoas que sejam detentoras de um cartão de livre ingresso devem requerer no dia do jogo um bilhete de entrada.

Artigo 80.º Receita

1. A receita de cada jogo, a existir, consiste no produto da venda de bilhetes, deduzido do IVA, acrescido, quando exista, dos valores atribuídos pela transmissão televisiva e publicidade estática.

CAPÍTULO IX PROTESTOS DOS JOGOS

Artigo 81.º Competência

1. Os protestos dos jogos do Campeonato são julgados pelo Conselho de Justiça da AFCB, nos termos da competência que lhe é conferida pelos Estatutos da AFCB.

Artigo 82.º Procedimento

1. Os protestos dos jogos são dirigidos ao Conselho de Justiça da AFCB, 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.

CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Artigo 83.º Disposições transitórias

1. A partir da época 2026/2027, as habilitações mínimas dos treinadores principais inscritos pelos Clubes passarão a ser o curso de Grau II (UEFA B) de treinadores de futebol, assim como os treinadores-adjuntos passarão a ter obrigatoriedade de possuir o Grau I (UEFA C) de treinadores de futebol;



2. A partir da época 2026/2027 todos os Clubes devem ter inscrito obrigatoriamente como dirigente/delegado alguém com a Formação de Team Manager proporcionada pela FPF;
3. O formato das provas pode, excecionalmente e no decurso da época 2025/26, 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, assim como do calendário nacional a ser definido pela FPF;
4. Durante a época 2025/26 pode ser alterado o formato das competições dependendo de circunstâncias excecionais que ditem a eventual paragem da competição;

Artigo 84.º Disposições Finais

1. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com o Estatuto da AFCB e os Regulamentos da FPF.
2. Caso, por força de legislação aprovada para o efeito ou decisão do governo, nomeadamente atentas razões de saúde pública, não seja possível a realização de jogos e, em consequência, sejam dados por concluídas as Provas em momento anterior à sua conclusão normal:
 - a) A qualificação dos clubes para a competição superior na época seguinte faz-se mediante a indicação dos clubes melhor pontuados na prova em disputa à data da conclusão da mesma e, se as equipas não tiverem o mesmo número de jogos, será aplicado o cálculo de coeficiente de pontos por jogo.
 - b) No caso de prova que se encontre na fase de playoff, a qualificação dos clubes para a competição superior na época seguinte 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.
4. No caso em que da aplicação dos critérios referidos no número 2 do presente artigo resulte empate entre Clubes, são aplicáveis os critérios de desempate previsto no presente regulamento.
5. Caso uma equipa tenha mais de 50% (cinquenta por cento) do número de jogadores habilitados para a prova a cumprir isolamento profilático, os jogos agendados podem ser alterados por determinação da AFCB e mesmo os jogos agendados para as duas últimas jornadas de cada fase podem realizar-se em dias e horas diferentes dos demais jogos.

Artigo 85.º Entrada em vigor

1. O presente Regulamento entra em vigor no primeiro dia da época desportiva 2025/2026, devendo ser previamente publicado através de Comunicado Oficial.



CAPÍTULO XI ANEXOS

TAÇA HONRA “JOSÉ FARROMBA”

Artigo 86.º Organização Técnica

1. Esta prova será organizada em duas Fases, sendo a 1ª Fase disputada por pontos, com todos os Clubes participantes no Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” distribuídos em 2 Séries por critério de sorteio puro (Série A – 6 clubes, Série B – 6 clubes), que na respetiva Série jogarão todos contra todos a duas voltas.

Artigo 87.º Formato da competição

1. A 1ª Fase é disputada por pontos, com todos os Clubes participantes no Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” distribuídos em 2 Séries por critério de sorteio puro (Série A – 6 clubes, Série B – 6 clubes), que na respetiva Série jogarão todos contra todos a duas voltas;
2. A 2ª Fase será disputada em formato de eliminatórias (1/2 Finais e Final) pelos Clubes apurados a partir da 1ª Fase, sendo todas as Eliminatórias disputadas a uma mão;
3. Nas ½ Finais as equipas apuradas a partir da 1ª Fase jogam entre si a uma mão, segundo o seguinte esquema: 1º Classificado do Grupo A vs 2º Classificado do Grupo B; 1º Classificado do Grupo B vs 2º Classificado do Grupo A;
4. A Final será disputada pelos dois clubes apurados das ½ Finais, numa só mão, em campo relvado natural ou sintético. A organização é da AF Castelo Branco, que designa o local onde o jogo se realiza;
5. Os jogos também poderão ser disputados em dias e horas diferentes das estabelecidas, desde que os Clubes intervenientes o solicitem à AFCB, com a antecedência mínima de 12 dias, por escrito, dentro do que se encontra regulamentado para o efeito;

Artigo 88.º Formas de Desempate

1. Nos jogos das diferentes Eliminatórias, em caso de empate no final da eliminatória, a determinação do clube vencedor será efetuada pela seguinte aplicação sucessiva dos seguintes pontos:

- a) Maior número de pontos alcançados na Eliminatória (em caso de eliminatória a 2 mãos);
- b) Maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos na Eliminatória (em caso de eliminatória a 2 mãos);



- c) Se no final da eliminatória se verificar uma igualdade nos critérios anteriores o jogo irá para prolongamento, de acordo com as disposições das Leis de Jogo;
- d) Se no final do prolongamento o empate subsistir apurar-se-á o vencedor imediatamente através de pontapés da marca de grande penalidade, segundo as disposições das Leis de Jogo;

Artigo 89.º Organização Financeira

1. A organização financeira dos jogos da 1ª Fase, assim como, das 1/2 Finais, são da responsabilidade dos Clubes Visitados, com entradas pagas, ficando a seu cargo a requisição do policiamento, o pagamento da arbitragem e tudo o mais que se considere necessário para a realização dos mesmos;
2. O jogo da Final é da responsabilidade da AFCB, ficando a seu cargo a requisição do policiamento, e tudo o necessário para a realização da mesma;

Artigo 90.º Prémios

1. Ao Clube vencedor da Taça Honra “José Farromba” será atribuída uma taça, a entregar no jogo da Final, e ainda 30 medalhas para ambas as equipas finalistas;
2. No caso do Clube vencedor da Taça de Honra “José Farromba” ser uma equipa “B”, o apuramento para a Taça de Portugal a partir desta Prova será automaticamente atribuído ao finalista vencido;
3. Se o finalista vencido já tiver garantido o acesso à Taça de Portugal por outra via (vencedor do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”), o apuramento para a Taça de Portugal através da Taça de Honra “José Farromba” será automaticamente atribuído ao Clube melhor classificado do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP” que não tenha garantido o apuramento por outra via;
4. O mesmo procedimento será seguido no caso do Clube vencedor da Taça de Honra “José Farromba” já ter conseguido o apuramento para a Taça de Portugal por outra via (vencedor do Campeonato Distrital de Futebol Sénior “Liga CRP”), e o finalista vencido ser uma equipa “B”;
5. No caso de ser endereçado pela FPF um terceiro convite de participação para a Taça de Portugal da época seguinte, o mesmo será atribuído ao Clube melhor classificado do Campeonato Distrital Sénior “Liga CRP” que não tenha obtido o seu apuramento por outra via.



SUPERTAÇA

Artigo 91.º Organização Técnica

1. A Supertaça de Futsal é disputada num só jogo, em data e recinto desportivo a determinar em cada época desportiva pela AFCB;
2. Esta prova será disputada entre o Clube classificado em segundo lugar no Campeonato Distrital Sénior “Liga CRP” da época 2025/2026 e o vencedor da Taça de Honra “José Farromba” da época 2025/2026 (ou o finalista vencido caso o Clube vencedor tenha obtido qualificação para uma prova superior);
3. Quando um Clube seja simultaneamente o segundo classificado do Campeonato Distrital Sénior “Liga CRP” e vencedor da Taça de Honra “José Farromba”, a prova disputar-se-á entre o segundo classificado do Campeonato Distrital Sénior “Liga CRP” e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça de Honra “José Farromba” (caso o finalista vencido não tenha obtido qualificação para uma prova superior, o que automaticamente apurará para a Supertaça a equipa vencida nas ½ finais que se superiorize pela aplicação sucessiva dos critérios elencados no artigo 13º deste RPO);
4. O Clube segundo classificado do Campeonato Distrital Sénior “Liga CRP” disputa a prova na condição de Clube Visitado, enquanto o Clube vencedor da Taça de Honra “José Farromba”, assume a qualidade de Clube Visitante;
5. A participação na Supertaças de Futebol Sénior é obrigatória;

Artigo 92.º Formas de Desempate

1. Se no final do tempo regulamentar o resultado estiver empatado, procede-se ao desempate através de pontapés da marca de grande penalidade, em conformidade com as Leis do Jogo de Futebol;

Artigo 93.º Organização Financeira

1. O jogo da Supertaça é da responsabilidade da AFCB, ficando a seu cargo a requisição do policiamento, e tudo o necessário para a realização da mesma;

Artigo 94.º Prémios

1. Ao Clube vencedor da Supertaça de Futebol Sénior será atribuída uma taça, a entregar no jogo da Final, e ainda 30 medalhas para ambas as equipas finalistas.

Castelo Branco, 13 de agosto de 2025

A Direção AF Castelo Branco