



ASSOCIAÇÃO
DE FUTEBOL
DE VILA REAL

REGULAMENTO

**SuperTaça Futsal
Sénior Masculino**



INDICE:

Capítulo I DISPOSIÇÕES GERAIS	5
Artigo 1º Objeto	5
Artigo 2º Disposições prévias	5
Artigo 3º Princípios gerais	5
Artigo 4º Integração de lacunas	5
Artigo 5º Época desportiva	6
Artigo 6º Organizador e promotor	6
Artigo 7º Denominação da competição	6
Artigo 8º Qualificação	6
Capítulo II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	8
Artigo 9º Formato da competição	8
Artigo 10º Desempates	8
Artigo 11º Calendário da época desportiva	8
Artigo 12º Data, Hora e Local da SuperTaça	9
Artigo 13º Atraso de início de jogo e interrupções	9
Artigo 14º Jogo não iniciado ou não concluído	9
Artigo 15º Jogo anulado e mandado repetir por motivo de protesto	10
Artigo 16º Prémios	10
Capítulo III INSTALAÇÕES DESPORTIVAS	10
Artigo 17º Requisitos do recinto desportivo	10
Artigo 18º Condições de segurança	12
Artigo 19º Acreditação	13
Artigo 20º Requisitos do terreno de jogo	13
Artigo 21º Zona técnica	14
Artigo 22º Acesso e permanência na zona técnica	14
Artigo 23º Acesso ao balneário dos clubes	16
Artigo 24º Acesso ao balneário da equipa de arbitragem	16



Artigo 25º Condições de acesso de espetadores	16
Artigo 26º Suportes publicitários	17
Capítulo IV JOGOS	18
Artigo 27º Leis do Jogo	18
Artigo 28º Duração do jogo	18
Artigo 29º Delegado ao Jogo do clube	18
Artigo 30º Secretário Técnico	19
Artigo 31º Delegado ao jogo da AFVR	19
Artigo 32º Equipas de arbitragem	20
Artigo 33º Composição das equipas e substituições de jogadores	20
Artigo 34º Composição dos bancos de suplentes	21
Capítulo V EQUIPAMENTOS	22
Artigo 35º Requisitos dos equipamentos	22
Artigo 36º Identificação do capitão	22
Artigo 37º Numeração	22
Artigo 38º Emblemas oficiais	23
Artigo 39º Publicidade nos equipamentos	24
Artigo 40º Bolas	25
Capítulo VI JOGADORES, TREINADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	25
Artigo 41º Inscrição e participação de jogadores	25
Artigo 42º Cedência temporária de jogadores	26
Artigo 43º Direitos e deveres dos jogadores	26
Artigo 44º Direitos e deveres dos treinadores e outros agentes desportivos	27
Artigo 45º Habilitações mínimas dos treinadores	27
Capítulo VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	28
Artigo 46º Competência	28
Artigo 47º Encargos de organização	28
Artigo 48º Encargos com deslocações	28



Capítulo VIII PROTESTOS DOS JOGOS	29
Artigo 49º Competência e procedimento	29
Capítulo IX DISPOSIÇÃO FINAL	29
Artigo 50º Casos omissos	29



CAPITULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º (Objeto)

1. O presente Regulamento rege a organização da SuperTaça de Futsal Sénior Masculino, competição oficial organizada pela Associação de Futebol de Vila Real (AFVR);
2. Qualquer referência no presente Regulamento a SuperTaça, Prova ou Competição, é tida como feita à SuperTaça de Futsal Sénior Masculino.

Artigo 2º (Disposições prévias)

1. Todas as referências a Clubes constantes do presente Regulamento abrangem igualmente as Sociedades Desportivas que participem na presente competição, exceto se do seu texto resultar expressamente o contrário;
2. As referências à AFVR constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito serão consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.

Artigo 3º (Princípios gerais)

1. A SuperTaça é realizada em observância dos Princípios da ética, da defesa do espírito desportivo e da verdade desportiva;
2. Todos os intervenientes deverão colaborar de forma a prevenir comportamentos anti-desportivos, designadamente violência, dopagem, corrupção, racismo, xenofobia, ou qualquer outra forma de discriminação.

Artigo 4º (Integração de lacunas)

1. A SuperTaça rege-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 FPF e pela legislação aplicável;
2. As lacunas existentes no presente Regulamento são integradas pela Direção da AFVR.



**Artigo 5º
(Época desportiva)**

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

**Artigo 6º
(Organizador e promotor)**

1. A SuperTaça é organizada pela AFVR, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos Clubes;
2. A organização técnica desta SuperTaça, no que respeita à qualificação de jogadores, elaboração de calendários, homologação de resultados, julgamento de reclamação e aplicação de sanções disciplinares, pertence à AFVR.

**Artigo 7º
(Denominação da competição)**

1. A competição tem a denominação oficial de SuperTaça de Futsal Sénior Masculino, podendo ser alterada, no todo ou em parte, no cumprimento de acordos de patrocínio celebrados pela AFVR;
2. Qualquer alteração à denominação da competição referida no número anterior será divulgada pela AFVR através de Comunicado Oficial;
3. A AFVR e os Clubes participantes na presente competição devem utilizar a denominação oficial da competição em todas as comunicações por si emitidas, independentemente do suporte ou formato utilizado;
4. Em casos devidamente justificados, a AFVR poderá dispensar os Clubes da obrigação referida no número anterior;
5. Os Clubes encontram-se obrigados a colaborar com a AFVR no âmbito das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à competição.

**Artigo 8º
(Qualificação e confirmação de participação)**

1. A SuperTaça é disputada, obrigatoriamente, no início de cada época desportiva pelo Campeão Distrital de Futsal Sénior Masculino e pelo Vencedor da Taça Distrital de Futsal Sénior Masculino, da época imediatamente anterior;



2. Quando um Clube seja, simultaneamente, o vencedor do Campeonato Distrital e da Taça Distrital, a prova disputar-se-á entre o vencedor do Campeonato Distrital e o Clube derrotado no jogo da Final da Taça Distrital;
3. Os Clubes que tenham obtido desportivamente o direito de participar na SuperTaça, deverão cumprir com os requisitos de inscrição para as respectivas competições onde estão inseridos, até à data de realização do jogo;
4. Apenas os Clubes que confirmem a sua participação nos termos do número anterior e cumpram os respectivos pressupostos poderão participar na SuperTaça;
5. A falta de confirmação de participação de um Clube corresponde à sua desistência, sendo aplicada a sanção disciplinar respectiva;
6. Sem prejuízo do disposto nos números anteriores, quando um Clube se encontre qualificado para participar na SuperTaça mas não reúna na época desportiva seguinte os requisitos necessários à sua participação no Campeonato Distrital ou Campeonato Nacional da 2ª Divisão, será substituído pela equipa classificada imediatamente a seguir na competição através da qual obteve a qualificação para a SuperTaça;
7. Se, no seguimento do ponto anterior, for necessário encontrar um substituto através do Campeonato Distrital, será qualificado a participar na SuperTaça o Clube imediatamente melhor classificado, e assim sucessivamente. Se for necessário encontrar um substituto através da Taça Distrital, será qualificado a participar na SuperTaça o Clube vencido na final da Taça. Se, de acordo com critérios definidos nos números anteriores, o Clube vencido da Taça já se encontrar qualificado para a SuperTaça, qualificar-se-á a equipa que obteve melhor resultado no somatório dos jogos da Meia-Final da Taça Distrital. Considera-se melhor resultado:
 - a) A menor diferença entre número de golos marcados e sofridos;
 - b) O maior número de golos marcados;
 - c) O menor número de golos sofridos;
 - d) No caso de se manter a igualdade, será qualificado o Clube com maior número de épocas de participação em prova oficiais.
8. Se, no seguimento do ponto anterior, o Clube qualificado pela via da Taça Distrital for também qualificado pela via dos critérios definidos para substituo a partir do Campeonato Distrital, esse Clube assumirá a presença na SuperTaça enquanto representante do Campeonato Distrital e será encontrado o segundo Clube qualificado para a SuperTaça na Taça AFVR, através dos critérios definidos no ponto anterior para substituição a partir dessa mesma competição.



CAPITULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

Artigo 9º (Formato da Competição)

1. A SuperTaça é disputada num só jogo, em data a determinar em cada época desportiva pela AFVR;
2. A Prova é realizada em recinto desportivo neutro, definido pela AFVR e divulgado em Comunicado Oficial, sendo considerado visitado e visitante o vencedor do Campeonato Distrital e o vencedor da Taça Distrital, respectivamente;
3. O Clube vencedor do jogo é considerado o vencedor da SuperTaça de Futsal Sénior Masculino.

Artigo 10º (Desempates)

1. Se no final do tempo regulamentar as equipas estiverem em situação de igualdade, o jogo é interrompido por 5 minutos e haverá lugar a um desempate através da marcação de grandes penalidades, em conformidade com as Leis de Jogo;
2. Os resultados obtidos em cada jogo consideram-se tacitamente homologados 30 dias após a realização dos mesmos, sem prejuízo do disposto no Regulamento Disciplina da AFVR;
3. O disposto no número anterior não prejudica a aplicação de sanções disciplinares decorrentes dos jogos realizados.

Artigo 11º (Calendário da época desportiva)

1. A Direção da AFVR estabelece as datas das provas oficiais em função da calendarização da FPF para a época desportiva em causa;
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 Distritais ou em casos de força maior.



**Artigo 12º
(Data, Hora e Local da SuperTaça)**

1. O dia, hora e local do jogo da SuperTaça são marcados pela AFVR e divulgados em Comunicado Oficial;
2. Não são autorizados pedidos de alteração da data e/ou hora e/ou local do jogo por parte dos Clubes.

**Artigo 13º
(Atraso de início de jogo e interrupções)**

1. É aplicável ao atraso de início de jogo e suas interrupções o disposto no presente artigo, sem prejuízo do que se encontra previsto no Regulamento de Normas e Instruções para Árbitros;
2. Nos casos em que se verifique o atraso de um Clube para iniciar o jogo por causa que não lhe seja imputável, se a AFVR estiver devidamente informada do sucedido e estiverem reunidas todas as condições para a realização do jogo, o árbitro deverá aguardar o tempo que entender razoável de acordo com as circunstâncias em causa e atendendo ao interesse de realização do jogo;
3. Em qualquer outro caso ou ainda quando houver uma interrupção do jogo devido a um caso de força maior, o árbitro aguardará 30 minutos;
4. Quando o jogo não tenha ficado concluído, observar-se-á o que consta do artigo seguinte.

**Artigo 14º
(Jogo não iniciados ou não concluído)**

1. Quando, devido a más condições meteorológicas ou por motivo de força maior não puder iniciar-se ou concluir-se o jogo, este iniciar-se-á ou reiniciar-se-á no mesmo recinto desportivo em data a marcar pela Direcção da AFVR;
2. Quando a realização do 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, realizar-se-á nas condições expressas no número 1;
3. Se o jogo for iniciado e interrompido nos termos deste artigo, o tempo de jogo em falta completar-se-á com os mesmos jogadores que constavam na Ficha Técnica do Jogo, independentemente de terem sido sancionados disciplinarmente em jogo ocorrido posteriormente, bem como com o mesmo resultado que se verificava no momento da interrupção;



4. No caso de reinício de jogo quando este tenha sido interrompido, os jogadores apenas podem ser substituídos por motivo de lesão, mediante a apresentação de documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFVR pelo médico do respetivo Clube;
5. No caso previsto no anterior número 2, terão acesso ao recinto desportivo onde se completará o tempo de jogo, todos os portadores de bilhete, nos jogos com entradas pagas, sendo as despesas a realizar consideradas encargos de organização, designadamente;

Artigo 15º

(Jogo anulado e mandado repetir por motivo de protestos)

1. Os jogos anulados e mandados repetir por motivos de protestos julgados procedentes, será disputado no recinto desportivo onde se efetuou da primeira vez;

Artigo 16º

(Prémios)

1. A AFVR institui para a SuperTaça os seguintes prémios:
 - a) Taça para o Clube vencedor da competição;
 - b) Taça para o Clube finalista vencido da competição;
 - c) 40 Medalhas para todos os finalistas;
 - d) Diplomas para os Árbitros do jogo da Final;
 - e) “Trofeu Disciplina” – a atribuir ao Clube que no conjunto das competições Séniores Masculinas (Campeonato, Taça e SuperTaça) tenha sofrido menos penalizações em relação à Colectividade, directores e jogadores, de acordo com o regulamento e vigor.
2. A cerimónia de entrega de prémios é realizada após o jogo, competindo à AFVR a sua organização, sendo obrigatória a presença dos jogadores e treinadores de ambos os Clubes.

CAPITULO III

INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

Artigo 17º

(Requisitos dos recintos desportivos)

1. Para efeitos do presente Regulamento, designam-se por recintos desportivos os espaços físicos edificados cobertos, incluindo construções anexas, destinadas aos praticantes desportivos e técnicos, particularmente vocacionados para a realização de competições de futsal, independentemente



- de poderem albergar competições de outra modalidade ou espetáculos de outra natureza;
2. Todos os jogos das provas da AFVR serão efetuados em recinto desportivos que obedeçam às condições regulamentares;
 3. O recinto desportivo escolhido pela AFVR deve 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, a limitar o risco de acidentes e a facilitar a evacuação dos ocupantes e a intervenção dos meios de socorro;
 4. 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;
 5. O jogo da SuperTaça será realizado em recinto desportivo indicado pela AFVR e que obedeça às condições fixadas por lei e no presente Regulamento;
 6. É recomendada a existência de um local para os representantes dos órgãos de comunicação social devidamente credenciados;
 7. Nas zonas reservadas aos balneários deve existir, sendo tal possível, uma sala ou zona destinada à organização do jogo, a ser utilizada pelo Delegado da AFVR, pela Equipa de Arbitragem, pelos Delegados ao jogo dos Clubes, pelo Coordenador de Segurança, nos casos em que exista, pelo responsável da força de segurança pública, pelo responsável da proteção civil ou pelo representante dos bombeiros e, se necessário, pelo representante da emergência médica;
 8. A iluminação do recinto deve ser realizada segundo as normas de qualidade nacionais e internacionais, tendo em consideração os requisitos exigidos para as diversas categorias de recintos, tal como previsto na legislação aplicável;
 9. A entidade responsável pelo recinto desportivo terá de celebrar, obrigatoriamente, um seguro de responsabilidade civil por danos corporais causados aos utilizadores em virtude de deficiente instalação e manutenção do espaço de jogo, respetivo equipamento e superfícies de impacto;
 10. Durante o jogo, o Clube na condição de Visitado é obrigado a prestar Assistência Médica a todos os intervenientes no jogo, que dela careçam;



11. O recinto desportivo deverá possuir, nas suas instalações ou o mais próximo possível, um Posto de Socorros dotado de mobiliário e medicamentos habitualmente necessários, incluindo maca para transporte de feridos e doentes;
12. Caso as infraestruturas não permitam implementar áreas destinadas à prestação de primeiros socorros, deve a AFVR, em caso de gravidade, providenciar um veículo, no mais curto espaço de tempo possível, ou chamar uma ambulância para transportar o sinistrado ao Hospital;
13. Os balneários devem estar em boas condições de salubridade e ter água quente;
14. A vistoria das instalações desportivas a utilizar compete ao Conselho Técnico da AFVR e será efetuada sempre que for considerado oportuno.

Artigo 18º (Condições de segurança)

1. De acordo com a nova legislação em vigor, a requisição de policiamento não é obrigatória, podendo as entidades promotoras dos eventos assumir a respetiva segurança, mediante a apresentação ao Árbitro de uma CREDENCIAL emitida pela AFVR, e na qual contenha a identificação dos respetivos elementos – PCS e Auxiliares;
2. Contudo, e de acordo com o deliberado pela Direção da AFVR, foi nomeada uma “Comissão de Avaliação” com vista a definir os jogos de “risco” em que a referida segurança tenha de ser efetuada, obrigatoriamente, pelas forças policiais – PSP ou GNR – os quais serão divulgados, semanalmente e em Comunicado Oficial, com uma antecedência nunca inferior a 10 dias úteis da data calendarizada, pela Comissão de Avaliação supra referenciada;
3. Relativamente aos jogos que não constarem do CO a que se refere o ponto 2 do presente artigo, poderão os Clubes promotores utilizar a segurança privada do próprio Clube, desde que estejam reunidos os requisitos definidos em 1, e sem prejuízo do recurso ao policiamento oficial – PSP/GNR - ou ainda aos ARD (assistentes de recintos desportivos) desde que portadores da respetiva cédula profissional válida para o exercício das referidas funções, se assim o entenderem;
4. Nos casos em que a atuação seja a descrita no ponto 1, o número mínimo de seguranças para os jogos de competições Seniores é 3 e de competições de escalões de formação é 2.



**Artigo 19º
(Acreditação)**

1. A acreditação para o jogo é feita pela AFVR, a pedido dos interessados, sem prejuízo de orientação das forças de segurança;
2. A acreditação dos Delegados da AFVR, os membros do Conselho de Arbitragem da AFVR e dos membros do Gabinete Técnico da AFVR é feita diretamente pela AFVR.

**Artigo 20º
(Requisitos do terreno de jogo)**

1. O jogo é obrigatoriamente disputado num recinto desportivo que tenha as seguintes características:
 - a) Piso em madeira ou material sintético;
 - b) Superfície de jogo rectangular e marcada com linhas. As dimensões da superfície de jogo têm, obrigatoriamente, que ter um comprimento máximo de 42 metros e mínimo de 25 metros, bem como uma largura máxima de 25 metros e uma largura mínima de 16 metros;
 - c) Linhas de marcação visíveis, com uma largura mínima de 5cm e máxima de 8cm;
 - d) Todas as marcações devem encontrar-se assinaladas de forma visível, bem como as restantes marcas previstas nas Leis de Jogo de Futsal;
 - e) Devem estar assinaladas, de forma visível, linhas de 20 a 40 cm de comprimento, marcadas perpendicularmente à linha de baliza e no exterior da superfície de jogo, a 5 metros da linha lateral, de cada um dos lados da baliza;
 - f) Devem dispor de uma mesa e de uma cadeira para utilização pelo cronometrista, fora da superfície de jogo e localizadas no prolongamento da linha delimitadora do meio-campo;
 - g) Devem ter instalados, ou ter a possibilidade de serem colocados, bancos destinados aos elementos de cada uma das equipas, em locais que ofereçam as mesmas condições de trabalho a uns e outros, equidistantes da linha de meio campo, com acesso direto ao terreno de jogo;
 - h) A distância mínima entre as linhas laterais e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
 - i) A distância mínima entre as linhas de baliza e qualquer tipo de vedação seja de 1 metro;
 - j) A distância mínima entre as linhas laterais e os bancos de suplentes seja de 1 metro;
 - k) A distância mínima entre as linhas laterais e a mesa do cronometrista seja de 1 metro;



- l) Nenhum objecto esteja colocado a uma altura inferior a 4 metros sobre o terreno de jogo.
2. O terreno de jogo é vistoriado pelo Conselho Técnico da AFVR, em conformidade com as normas instituídas.

**Artigo 21º
(Zona técnica)**

1. A AFVR define para o recinto desportivo a Zona Técnica, que deve incluir, pelo menos, o seguinte:
 - a) Zona situada entre as linhas exteriores do terreno de jogo e a área de ligação entre o terreno de jogo e os balneários;
 - b) Zona de corredores de acesso ao terreno 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 de Jogo.

**Artigo 22º
(Acesso e permanência na zona técnica)**

1. Podem aceder e permanecer na Zona Técnica, em estrita observância da acreditação conferida, os seguintes elementos:
 - a) Delegados da AFVR, a Equipa de Arbitragem e o Staff da AFVR;
 - b) Delegados ao jogo dos Clubes participantes, treinador principal, adjunto ou estagiário, médicos, massagistas, enfermeiros ou fisioterapeutas, jogadores efetivos e suplentes, quando equipados;
 - c) Um treinador de guarda-redes e um técnico de equipamentos;
 - d) Coordenador de segurança;
 - e) Agentes de força de segurança;
 - f) Assistentes de recinto desportivo;
 - g) Apanha-bolas;
 - h) Presidentes dos Clubes participantes;
 - i) Membros do Conselho de Arbitragem da AFVR, em exercício de funções;
 - j) Membros do Gabinete Técnico da AFVR, em exercício de funções;
 - k) Fotógrafos e outros membros dos órgãos de comunicação social;
 - l) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - m) Técnicos de manutenção do recinto desportivo.
2. Os agentes referidos nas alíneas c), h), i) e j) do número anterior podem permanecer na Zona Técnica até 15 minutos antes da hora marcada para o início do jogo e 15 minutos após o seu termo sempre que se encontre garantida estrutura de segurança e de controlo adequada, e, quando o jogo for o da final, a AFVR não se oponha a tal acesso ou permanência;



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 do 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 e/ou operadores de radiodifusão ou de transmissão televisiva;
 - c) Agentes das forças de segurança pública;
 - d) Coordenador de Segurança;
 - e) Assistentes de recinto desportivo;
 - f) Maqueiros e demais elementos dos serviços de urgência médica;
 - g) Apanha-bolas;
 - h) Técnicos de manutenção do recinto desportivo.
5. Compete à AFVR determinar os locais onde podem aceder e permanecer cada um dos elementos referidos no número 4 e onde se devem fixar os seus instrumentos estáticos de trabalho;
6. 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 AFVR;
7. Sem prejuízo do estabelecido nos números anteriores, os elementos dos órgãos de comunicação social podem ainda aceder aos locais que tenham sido definidos especificamente pela AFVR como destinados ao exercício das suas funções;
8. 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, poderão entrar no terreno de jogo através de autorização da Equipa de Arbitragem, e nos balneários através de autorização do Delegado de jogo da AFVR ou dos Clubes, consoante estejam ou não presentes aqueles;
9. Na área técnica, apenas o treinador principal pode permanecer e dar instruções táticas.



**Artigo 23º
(Acesso aos balneários dos clubes)**

1. Apenas os jogadores, dirigentes e delegados dos Clubes, treinadores, médicos, massagistas, enfermeiros, fisioterapeutas e demais funcionários autorizados, podem entrar e permanecer nos balneários dos respetivos Clubes;
2. A requerimento dos Clubes interessados, a AFVR 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.

**Artigo 24º
(Acesso ao balneário da equipa de arbitragem)**

1. Antes do início do jogo e após o seu termo, têm acesso ao balneário da Equipa de Arbitragem para desempenho das funções respetivas:
 - a) Delegados ao jogo dos Clubes participantes;
 - b) Delegados de jogo da AFVR;
 - 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 estes o disposto nos números 1 e 2.

**Artigo 25º
(Condições de acesso de espetadores)**

1. São condições de acesso e permanência dos espetadores no recinto desportivo onde se realize o jogo da SuperTaça, o que encontra previsto na legislação aplicável, destinada a permitir a sua implementação;
2. As condições de acesso dos espetadores ao recinto desportivo 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 impactos, constituídos por materiais não combustíveis e construídos de modo a não



obstruir a visibilidade, nos termos da legislação aplicável, e sem prejuízo das condições de segurança previstas em Regulamento da AFVR 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 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.

Artigo 26º (Suportes publicitários)

1. A colocação de faixas e painéis publicitários no recinto desportivo deve respeitar as seguintes distâncias mínimas:
 - a) Entre as linhas exteriores do terreno de jogo e dos painéis publicitários – linha lateral: 1 metro;
 - b) Atrás do centro da linha de golo: 1 metro, contado da profundidade máxima das redes das balizas;
2. Pode a Direção da AFVR autorizar a colocação de faixas e painéis publicitários em observância de outras medidas, quando as dimensões do recinto desportivo 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 recinto desportivo;
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 os Clubes participantes pretendam efetuar no recinto do jogo, antes ou depois da realização deste, ou ainda no seu intervalo, carece de autorização da AFVR, que estabelecerá as normas aplicáveis.



CAPITULO IV JOGOS

Artigo 27º (Leis do jogo)

1. O jogo da SuperTaça são realizados de acordo com as Leis do Jogo aprovadas pela FIFA;
2. Excetua-se ao ponto 1, todas as situações devidamente expressas neste Regulamento.

Artigo 28º (Duração do jogo)

1. O jogo tem a duração de 40 minutos úteis (tempo cronometrado), divididos em duas partes de 20 minutos, intercaladas por um intervalo de 10 minutos.
2. Caso o jogo chegue ao fim do tempo regulamentar definido no número anterior empatado, deve observar-se o definido no Artigo 10º do presente Regulamento.

Artigo 29º (Delegado ao Jogo do Clube)

1. Cada Clube indica para cada jogo, um Delegado ao jogo;
2. Podem ser Delegados dos Clubes os membros dos seus órgãos sociais, secretário técnico ou os seus funcionários, devendo estar devidamente licenciados pela AFVR para esse efeito, a quem será 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 75 minutos de antecedência face ao seu início;
 - b) Colaborar com o Delegado de Jogo da AFVR em todos os aspetos da organização;
 - c) Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores, funcionários do Clube que representa têm um comportamento correto entre si, com a AFVR, com a Equipa de Arbitragem, com a equipa adversária, com os espetadores, com os elementos da força de segurança, com os ARD's 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 AFVR;



- e) Apresentar à Equipa de Arbitragem, com uma antecedência mínima de 45 minutos do início do jogo, a Ficha Técnica do Jogo, com a identificação dos:
 - i. Jogadores efetivos e suplentes, com indicação do primeiro e último nome, nº de licença e nº de camisola, nos termos do modelo de Ficha Técnica de Jogo facultado pela AFVR e os respetivos cartões de licença;
 - ii. Restantes elementos sentados no banco de suplentes e no banco suplementar, designadamente delegados, secretário técnico, treinador, treinador adjunto, médicos e massagista;
 - iii. Jogadores que desempenham as funções de capitão e sub-capitão;
 - f) Receber da Equipa de Arbitragem as cópias das Fichas Técnicas de Jogo;
 - g) Validar os dados constantes da Ficha Técnica de Jogo, 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, não sendo permitidas rasuras nem abreviaturas nos quadriculados dos respetivos modelos, devendo criar-se uma linha intermédia quando necessário e preenchidas novas fichas quando ocorram alterações;
 5. O original dos modelos é remetido à AFVR juntamente com o relatório do árbitro e as vinhetas devem estar em bom estado de conservação para leitura ótica, identificando os nomes completos dos visados e os respetivos números de licença do jogador ou do documento de identificação pessoal dos restantes agentes desportivos;
 6. Os Delegados devem confirmar, mediante assinatura no verso das folhas, os jogadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, massagistas, treinadores e delegados que tenham sido expulsos ou como tal considerados.

Artigo 30º (Secretário Técnico)

1. O cargo de secretário técnico nos Clubes participantes na SuperTaça apenas pode ser desempenhado por quem esteja habilitado com o grau I, de acordo com o regime jurídico de acesso e exercício da atividade de treinador de desporto.

Artigo 31º (Delegado ao jogo da AFVR)

1. A AFVR pode nomear delegados para o jogo da SuperTaça, competindo a estes, genericamente, zelar pela observância das normas previstas no presente Regulamento.



**Artigo 32º
(Equipas de arbitragem)**

1. O Conselho de Arbitragem da AFVR nomeará a Equipa de Arbitragem para o jogo da SuperTaça, nos termos do disposto no Regulamento de Arbitragem;
2. O jogo apenas se poderá 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 este jogo, poderão ainda ser designados observadores de árbitros pelo Conselho de Arbitragem da AFVR, nos termos e para os efeitos do Regulamento de Arbitragem da AFVR e do Regulamento de Diretivas para Observadores.

**Artigo 33º
(Composição das equipas e substituições de jogadores)**

1. Cada equipa terá a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela AFVR e nas Leis do Jogo;
2. Os Clubes podem designar até 7 jogadores suplentes na ficha técnica de jogo ou até 9, se 2 dos jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, Sub-20 e/ou Júniores-A;
3. As substituições não têm qualquer limitação nem distinção de posição, podendo os jogadores substituídos voltar a competir nesse jogo;
4. Posteriormente ao preenchimento e entrega da ficha técnica de jogo à Equipa de Arbitragem, e não se tendo o jogo iniciado, pode ser alterada a composição da ficha técnica, nos seguintes termos:
 - a) Se algum dos jogadores efetivos não se encontrar em condições de iniciar o jogo devido a incapacidade física, ou de o completar no caso de jogo interrompido nos termos regulamentares, pode ser substituído por qualquer um dos suplentes constantes da ficha técnica entregue, 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 inscrita na FPF pelo Clube, e que não constasse na ficha técnica inicial;



5. Caso um jogador tenha sido substituído nos casos de conclusão de jogo interrompido, deverá ser apresentado documento comprovativo da sua incapacidade junto da AFVR pelo médico respetivo Clube;
6. Após terem sido substituídos, os jogadores podem permanecer no banco dos suplentes, quando devidamente equipados;
7. Com o objectivo de permitir uma rápida e inequívoca identificação por parte das equipas e dos árbitros no momento em que um jogador expulso da superfície de jogo pode ser substituído, antes de reatar o jogo o árbitro deve informar o delegado de cada equipa do minuto e segundo no qual a sua substituição pode ter lugar. Caso o recinto desportivo não tenha marcador electrónico ou o mesmo não esteja a ser utilizada, a substituição só pode ser consumada mediante ordem do árbitro.

Artigo 34º **(Composição dos bancos de suplentes)**

1. O banco de suplentes deve ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:
 - a) 7 Jogadores suplentes ou até 9, se 2 dos jogadores constantes na ficha técnica forem, obrigatoriamente, Sub-20 e/ou Juniores-A;
 - b) 5 Dirigentes ou Técnicos, de entre os seguintes:
 - i. Até 2 Delegados ao Jogo;
 - ii. 1 Treinador Principal;
 - iii. 1 Treinador Adjunto;
 - iv. 1 Treinador Estagiário, caso exista;
 - v. 1 Médico;
 - vi. 1 Enfermeiro, Fisioterapeuta ou Massagista;
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 e de um treinador.



CAPITULO V EQUIPAMENTOS

Artigo 35º (Requisitos dos equipamentos)

1. Cada Equipa participante no jogo da SuperTaça encontra-se obrigada a equipar os seus jogadores com camisola, calções, e meias de cores diferentes da Equipa adversária;
2. O equipamento dos guarda-redes deve ser de cor diferente dos equipamentos de todos os jogadores que participem em cada jogo, bem como da equipa de arbitragem;
3. Se um jogador de campo desempenhar a função de guarda-redes, terá de utilizar uma camisola igual à camisola do guarda-redes (cor e modelo), com excepção do número, que terá obrigatoriamente e ser o número do jogador, mencionado na ficha de jogo, que passa a exercer a função de guarda-redes;
4. As cores do equipamento, principal e alternativo, são comunicadas pelos Clubes à AFVR até ao dia 31 de Julho de cada época;
5. Antes do início do jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal;
6. Quando os equipamentos das Equipas forem semelhantes, ou de difícil distinção entre si, o Clube que jogar na qualidade de visitado utilizará o seu equipamento alternativo.

Artigo 36º (Identificação do capitão)

Os capitães das Equipas intervenientes no jogo devem utilizar uma braçadeira de cor diferente do seu equipamento e que permita a sua identificação pelos elementos da equipa de arbitragem.

Artigo 37º (Numeração)

1. A camisola dos jogadores participantes nos jogos da SuperTaça deve ter obrigatoriamente numeração, de 1 a 99, de acordo com as seguintes regras:
 - a) A numeração das camisolas é obrigatória nas costas e na frente das camisolas, sendo facultativa, no entanto, a sua aplicação nos calções;
 - b) Os números devem ser em cor que contraste com as cores das camisolas e dos calções;



- c) Nas camisolas, os números devem ter, pelo menos, 25 cm de altura nas costas e 10cm de altura na frente e, nos calções, pelo menos 10 cm;
- d) A numeração é livremente determinada, mas deve estar de acordo com a ordem dos cartões licença dos jogadores, entregues pelo Delegado ao jogo de cada Equipa ao Árbitro antes do início do jogo, começando sempre pelo guarda-redes;
- e) A sequência completa dos números é facultativa, não podendo, no entanto, repetir-se números dentro da mesma Equipa participante num jogo, nem exceder dois algarismos;
- f) É permitida a inscrição do nome do jogador na camisola, 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 38º (Emblemas oficiais)

- 1. Os equipamentos dos jogadores devem conter obrigatoriamente o seu emblema oficial, sendo ainda permitido o emblema;
- 2. Para efeitos do número anterior, devem ser respeitadas as seguintes medidas máximas:
 - a) 100 cm² quando aplicado nas camisolas;
 - b) 50 cm² quando aplicado na parte posterior dos calções, independentemente do lado;
 - c) 50 cm² quando aplicado em cada uma das meias.
- 3. Quando colocado nas camisolas, o emblema deve situar-se em local que não se confunda com a publicidade, devendo constar à altura do peito;
- 4. Quando colocado nos calções e meias, o emblema deverá apenas constar por uma vez em cada peça de equipamento;
- 5. Os Clubes podem ainda colocar o seu nome oficial ou uma abreviatura nas camisolas, nos calções ou nas meias, respeitando o seguinte:
 - a) Medidas máximas de 12 cm de largura e 2 cm de altura;
 - b) Na frente da camisola, calção e meias, colocado acima do emblema do Clube, nas costas da camisola abaixo do respetivo número ou na gola.
- 6. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema da AFVR ou o da FPF, no caso de árbitros de categoria nacional.



**Artigo 39º
(Publicidade nos equipamentos)**

1. É autorizado o uso de publicidade nos equipamentos dos jogadores, com o limite de dois patrocinadores;
2. A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela AFVR. Os Clubes que pretendam divulgar publicidade devem enviar conjuntamente com o seu pedido, a formular em impresso próprio a fornecer pela AFVR, um exemplar da camisola, até oito dias antes da sua utilização;
3. A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos, e pode ser inserida da seguinte forma:
 - a) Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;
 - b) Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;
 - c) Nas mangas das camisolas até 100 cm², sendo que a manga direita fica reservada exclusivamente à AFVR, na qual poderá colocar publicidade ou no nome da Prova;
 - d) Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm²;
 - e) Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm².
4. Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 16 cm² em cada peça de equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior;
5. A inserção de publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser contratualizada pela AFVR;
6. A publicidade nos equipamentos dos árbitros apenas pode ser inserida nas mangas da camisola e não pode exceder 200 cm²;
7. Os equipamentos dos árbitros podem conter o emblema do fabricante e da AFVR, não podendo exceder 20 cm² em cada peça de equipamento;
8. É proibida a exibição de quaisquer *slogans*, imagens ou formas de publicidade fora dos locais regulamentarmente previstos, independentemente do seu suporte;
9. A AFVR declina toda e qualquer responsabilidade em caso de conflito proveniente do contrato entre um Clube e a Empresa publicitária, designadamente os que decorram da aplicação das presentes normas.



Artigo 40º (Bolas)

1. Havendo designação de marca e modelo de bola oficial da competição no Comunicado Oficial nº 1 da AFVR, dever-se-á disputar o jogo da SuperTaça com a bola definida no referido Comunicado Oficial;
2. Neste jogo, a responsabilidade de fornecer as bolas de jogo é da AFVR.

CAPITULO VI JOGADORES, TREINADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

Artigo 41º (Inscrição e participação de jogadores)

1. Apenas podem participar na SuperTaça os jogadores que se encontrem devidamente inscritos e licenciados pela AFVR, nos termos do disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria da Inscrição e Transferência dos Jogadores da FPF e na legislação aplicável;
2. As transferências de jogadores efetuam-se de acordo com o que se encontra previsto na regulamentação e legislação referida no número anterior, não havendo qualquer restrição quanto ao número de inscritos;
3. Apenas podem competir nesta Prova, os jogadores da categoria de Séniores e Juniores A, bem como Juniores B, desde que apresentem comprovativo de sobreclassificação de acordo com a respectiva idade, em conformidade com o fixado no Comunicado Oficial nº 1 para cada época desportiva:
4. No caso de um Clube participar em diferentes categorias e competições, poderão alinhar indistintamente, numa e noutra equipa os jogadores devidamente inscritos e desde que o intervalo entre o termo de um jogo e o início do outro seja superior a 15 horas, sem prejuízo do consignado no número 3 do presente artigo;
5. Torna-se sempre necessário o exame médico a comprovar aptidão para o jogador participar na categoria superior;
6. A participação de um jogador no jogo da SuperTaça, quando não tenha sido devidamente inscrito, é sancionada disciplinarmente;



7. Em jogo anulado e mandado repetir por motivos de protestos julgados procedentes só podem alinhar jogadores que satisfaziam as condições regulamentares de inscrição, na data do encontro anulado ou mandado repetir;
8. Os jogadores que estavam a cumprir castigo que os impedia de tomar parte no jogo anulado, não podem alinhar no jogo de repetição;
9. Os jogadores que estejam impedidos de serem utilizados em provas de âmbito nacional, por castigo aplicado pela FPF, também não podem participar em Provas Distritais enquanto o mesmo não for devidamente cumprido nos termos regulamentares;
10. Sem prejuízo do disposto no presente Capítulo, ficam salvaguardadas as disposições constantes de Regulamento de acordo de patrocínio de Clube Satélite.

Artigo 42º **(Cedência temporária de jogadores)**

1. Os Clubes participantes na presente Prova podem ceder temporariamente a outro Clube, da mesma ou de outra competição, os serviços de um jogador profissional por si inscrito na AFVR, nos termos da regulamentação e legislação referida no nº 1 do artigo 41º;
2. É expressamente proibido qualquer acordo que impossibilite o jogador cedido de ser livremente utilizado pelo Clube cessionário durante o período de 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 43º **(Direitos e deveres dos jogadores)**

1. Os jogadores têm direito a ser respeitados e a exercer a sua atividade na competição para a qual estejam qualificados;
2. Os jogadores têm os seguintes deveres:
 - 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, espectadores e demais pessoas presentes, antes, durante e após o fim do jogo.

Artigo 44º

(Direitos e deveres dos treinadores e outros agentes desportivos)

1. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas têm o direito de exercer a sua atividade na SuperTaça, desde que devidamente licenciados pela AFVR;
2. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas devem pautar a sua conduta com deveres de correção e urbanidade com toda e qualquer pessoa, designadamente as que representam a AFVR, os elementos da Equipa de Arbitragem, os elementos do Clube adversário e os espectadores;
3. Os treinadores, médicos, enfermeiros, fisioterapeutas e massagistas encontram-se sujeitos ao poder disciplina da AFVR exercido nos termos do Regulamento Disciplinar.

Artigo 45º

(Habilitações mínimas dos Treinadores)

1. As equipas participantes na SuperTaça devem, obrigatoriamente, apresentar em cada ficha técnica de jogo um Treinador Principal, o qual deve possuir as habilitações mínimas referidas nos números seguintes;
2. Sem prejuízo dos números seguintes, o não cumprimento do ponto 1 é sancionado de acordo com o definido no Regulamento Disciplinar da AFVR;
3. Os Treinadores Principais e Treinadores Adjuntos devem ter obtido no mínimo a habilitação de Futsal - Grau I, devidamente comprovada através de Título Profissional de Treinador de Desporto, verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei nº 40/2012, de 28 de Agosto;
4. Os Clubes cujo Treinador Principal se encontre impossibilitado de exercer funções, ou cuja equipa técnica não cumpra o disposto nos números 1 e 2, devem dar conhecimento à AFVR, 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;
5. 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;
6. No prazo indicado no número anterior, o Treinador Adjunto com o grau de habilitações mais elevado, deve constar da ficha técnica de jogo enquanto Treinador Principal;
 7. Salvo o disposto na Lei nº 9/2009, de 4 de Março, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de Treinador;
 8. Nos termos da Lei nº 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;
 9. Em caso algum é permitido acumular as funções de Treinador e Jogador durante o mesmo período.

CAPITULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

Artigo 46º (Competência)

A organização financeira do jogo da SuperTaça é da responsabilidade da AFVR, podendo a Direcção da AFVR deliberar que a SuperTaça se realize sem organização financeira.

Artigo 47º (Encargos de organização)

1. Constituem encargos de organização no jogo da SuperTaça:
 - a) Despesas com a segurança, quando aplicável – Policiamento, ARD ou segurança privada;
 - b) Quando aplicável, outras despesas e encargos que se encontrem previstos no presente Regulamento.

Artigo 48º (Encargos com deslocações)

Os Clubes suportam os encargos com a deslocação para o jogo da SuperTaça.



CAPITULO VIII PROTESTOS DOS JOGOS

Artigo 49º (Competência e Procedimento)

1. Os protestos do jogo da SuperTaça são julgados pelo Conselho Técnico da AFVR;
2. Os protestos do jogo são dirigidos ao Conselho Técnico da AFVR, devendo os fundamentos e a sua tramitação respeitar o que se encontra definido no Regimento desse órgão;
3. Os protestos de jogo apenas podem ser interpostos pelos Clubes nele intervenientes.

CAPITULO IX DISPOSIÇÃO FINAL

Artigo 50º (Casos omissos)

Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Direção da AFVR nos termos estatutários.