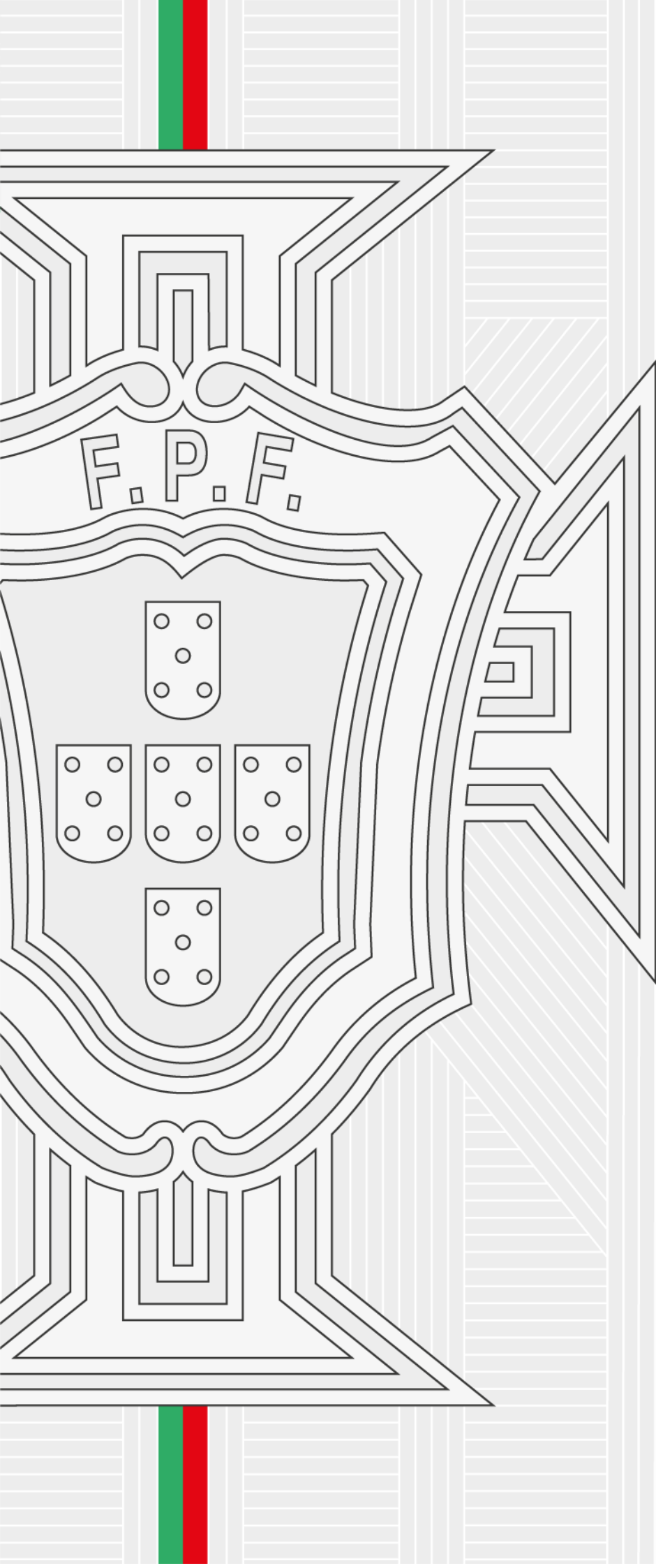


REGULAMENTO WALKING FOOTBALL

Para conhecimento dos sócios ordinários, clubes, sociedades desportivas e demais interessados, comunica-se que a Direção da Federação Portuguesa de Futebol aprovou, na sua reunião de 20/03/2023, nos termos do disposto no artigo 10.º, e nas alíneas a) e c) do n.º 2 do artigo 41.º, ambos do Decreto Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na sua redação atual, que estabelece o regime jurídico das federações desportivas e as condições de atribuição do estatuto de utilidade pública desportiva, o Regulamento Walking Football.

Pel'A Direção





REGULAMENTO

WALKING FOOTBALL



Regulamento aprovado pela Direção da FPF, na sua reunião de 20 de março de 2023, de acordo com o disposto no artigo 10.º e nas alíneas a) e c) do número 2 do artigo 41.º, do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na redação que lhe foi conferida pelo Decreto-Lei n.º 93/2014, de 23 de junho, e artigos 51, número 2, alíneas a) e b) e 53º dos Estatutos da FPF.

Índice

CAPÍTULO I	DISPOSIÇÕES GERAIS	4
ARTIGO 1º	NORMA HABILITANTE.....	4
ARTIGO 2º	OBJETO	4
ARTIGO 3º	DISPOSIÇÕES PRÉVIAS	4
ARTIGO 4º	PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA	4
ARTIGO 5º	ORGANIZADOR E PROMOTOR.....	5
ARTIGO 6º	FORMATO DA PROVA.....	5
ARTIGO 7º	INTEGRAÇÃO DE LACUNAS.....	5
CAPÍTULO II	ORGANIZAÇÃO TÉCNICA	5
ARTIGO 8º	REQUISITOS DO RECINTO DESPORTIVO	5
ARTIGO 9º	ZONA TÉCNICA	5
CAPÍTULO III	EQUIPAMENTOS	6
ARTIGO 10º	REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS.....	6
ARTIGO 11º	NUMERAÇÃO.....	6
CAPÍTULO IV	JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS	6
ARTIGO 12º	INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES.....	6
CAPÍTULO V	JOGOS	7
ARTIGO 13º	BOLAS	7
ARTIGO 14º	COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES	7
ARTIGO 15º	PRÉMIOS.....	7
CAPÍTULO VI	ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	7
ARTIGO 16º	PUBLICIDADE	7
ARTIGO 17º	TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL.....	8
CAPÍTULO VII	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA	8
ARTIGO 18º	ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	8
ARTIGO 19º	ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES E ALOJAMENTO	8
CAPÍTULO VIII	DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	8
ARTIGO 20º	ENTRADA EM VIGOR	8
CAPÍTULO IX	ANEXOS	8
ANEXO I.	LEIS DO JOGO WALKING FOOTBALL	8
ANEXO II.	FAQ'S SOBRE INSCRIÇÃO DE JOGADORES	8

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1º NORMA HABILITANTE

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

ARTIGO 2º OBJETO

1. O presente Regulamento rege a organização da Prova de Walking Football a ter lugar em 2023.
2. A Prova não assume carácter competitivo, pelo que não se encontra sob jurisdição do Conselho de Disciplina da FPF.
3. Qualquer referência no presente Regulamento a Campeonato, Prova, ou Competição, é tida como feita à prova referida no número anterior.

ARTIGO 3º DISPOSIÇÕES PRÉVIAS

1. As referências à Federação Portuguesa de Futebol (FPF) constantes do presente Regulamento e que não indiquem o órgão competente para o respetivo efeito são consideradas como referentes ao órgão materialmente competente em função dos Estatutos e da legislação aplicável.
2. A Prova é disputada por equipas constituídas de acordo com o presente no previsto Regulamento.

ARTIGO 4º PRINCÍPIOS E DEVERES DE PARTICIPAÇÃO NA PROVA

1. O Campeonato é realizado em observância dos princípios da integridade, lealdade, transparência, ética, defesa do espírito desportivo e verdade desportiva.
2. Todos os participantes têm o dever de:
 - a) zelar pelo nome e reputação do Campeonato;
 - b) colaborar de forma a promover a transparência e proteger a integridade e a credibilidade do Campeonato;

- c) prevenir comportamentos antidesportivos, designadamente a corrupção, a combinação de incidências ou resultados desportivos, a violência, a dopagem, o racismo, a xenofobia ou qualquer outra forma de discriminação.

ARTIGO 5º ORGANIZADOR E PROMOTOR

O Campeonato tem como entidade organizadora a FPF, em cooperação com as Associações Distritais ou Regionais (ADR), sendo esta titular de todos os direitos inerentes à Competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagram como sendo detidos pelos participantes.

ARTIGO 6º FORMATO DA PROVA

O formato da Competição será definido e previsto em Comunicado Oficial, e o mesmo faz parte integrante do presente regulamento.

ARTIGO 7º INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

1. O Campeonato rege-se exclusivamente pelas disposições deste Regulamento, sem prejuízo das Leis do Jogo de Walking Football publicadas no Anexo I e da legislação aplicável.
2. As lacunas existentes no presente Regulamento serão integradas pela Direção da FPF.

CAPÍTULO II ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 8º REQUISITOS DO RECINTO DESPORTIVO

1. Os jogos podem ser disputados em vários tipos de piso (sintético, madeira, relva sintética ou relva natural), devendo, em todo o caso, ser liso, plano e não abrasivo.
2. O terreno de jogo deve ser retangular (de acordo com o disposto nas Leis do Jogo) e as médias devem ter: i) Comprimento (linha lateral): mínimo: 38 metros - máximo: 42 metros; ii) Largura (linha de baliza): mínimo: 18 metros - máximo: 25 metros.

ARTIGO 9º ZONA TÉCNICA

A entidade organizadora define para cada recinto desportivo a Zona Técnica às quais só podem aceder os agentes desportivos cujo acesso e permanência é permitido por este regulamento ou outros com funções no jogo e devidamente autorizados pela FPF.

CAPÍTULO III EQUIPAMENTOS

ARTIGO 10º REQUISITOS DOS EQUIPAMENTOS

1. Cada equipa participante na competição encontra-se obrigado a equipar os seus jogadores com camisola ou coletes de cores diferentes da equipa adversária.
2. O equipamento deve ser de uma cor diferente dos equipamentos da equipa de arbitragem.
3. Antes do início de cada jogo, o árbitro indica se ambas as equipas podem utilizar o seu equipamento principal.
4. Quando duas equipas utilizarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, é obrigado a mudar de equipamento a equipa que joga na qualidade de visitada.

ARTIGO 11º NUMERAÇÃO

A numeração nas camisolas/coletes dos jogadores é obrigatória, devendo os números ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas/coletes.

CAPÍTULO IV JOGADORES E OUTROS AGENTES DESPORTIVOS

ARTIGO 12º INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DE JOGADORES

1. O jogo é disputado por duas equipas compostas por 5 jogadores, sendo que nenhum assume a função de guarda-redes.
2. Apenas podem participar no Campeonato jogadores que se encontrem devidamente inscritos na FPF, devidamente cobertos por seguro desportivo e mediante apresentação de exame médico-desportivo, não lhes sendo aplicável o disposto no Regulamento do Estatuto, da Categoria, da Inscrição e Transferência dos Jogadores.
3. Na competição podem participar atletas, de qualquer sexo, de categoria sénior com 50 anos ou mais.

4. É obrigatória a participação, em cada equipa, de pelo menos 2 jogadores de um sexo, sendo os demais jogadores de outro sexo.
5. A inscrição de jogadores é efetuada no módulo específico no SCORE.

CAPÍTULO V JOGOS

ARTIGO 13º BOLAS

Compete à FPF ceder as bolas de jogo.

ARTIGO 14º COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS E SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

1. Cada equipa tem a composição mínima de jogadores que se encontra definida pela FPF e nas Leis do Jogo e apenas podem participar os jogadores devidamente inscritos.
2. Os clubes podem designar até cinco jogadores suplentes, salvo acordo com a equipa adversária, sendo que o número de substituições no decorrer do jogo é ilimitado, sem distinção das posições que os jogadores ocupam em campo e independentemente de os substituídos se encontrarem ou não lesionados.
3. As substituições são operadas nos termos das Leis do Jogo.
4. Todos os jogadores devem participar ativamente no jogo.

ARTIGO 15º PRÉMIOS

A FPF atribui medalhas a todos os participantes.

CAPÍTULO VI ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 16º PUBLICIDADE

1. É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
2. É proibida, nomeadamente, a publicidade:
 - a) Que estimule ou faça apelo à violência, discriminação, racismo, xenofobia ou intolerância nos espetáculos desportivos;
 - b) Encoraje a realização de apostas desportivas por agente desportivo;

- c) De marca ou entidade sem licença para a exploração de apostas desportivas em território nacional.

ARTIGO 17º TRANSMISSÃO E ATIVIDADES DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

1. A FPF é titular de todos os direitos, incluindo dos direitos de imagem e transmissão televisiva, dos jogos da competição aqui regulada, bem como dos respetivos resumos.
2. É proibida a captação pelos adeptos / público de dados e informações relativas a quaisquer factos que ocorram no decurso dos jogos que possam constituir um tipo de aposta, incluindo designadamente lançamentos, cantos, expulsões, golos, resultados, para utilização por entidades sem licença para exploração de apostas desportivas em Portugal.

CAPÍTULO VII ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 18º ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

1. A FPF suporta as despesas com arbitragem e, se necessário, policiamento.
2. A FPF não cobra taxas de participação nem de inscrição de jogadores ou equipas.
3. Todos os jogos são realizados sem entradas pagas.

ARTIGO 19º ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES E ALOJAMENTO

A FPF suporta os encargos com as deslocações e alojamento das equipas participantes na prova.

CAPÍTULO VIII DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 20º ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação em Comunicado Oficial.

CAPÍTULO IX ANEXOS

ANEXO I. LEIS DO JOGO WALKING FOOTBALL

ANEXO II. FAQ'S SOBRE INSCRIÇÃO DE JOGADORES



F P F
**WALKING
FOOTBALL**



F P F
**WALKING
FOOTBALL**

Breve apresentação da modalidade

O Walking Football é uma modalidade pensada para uma população que gosta de jogar Futebol, todavia, as capacidades físicas já não permitem dar respostas às exigências dinâmicas que o jogo promove. Desse modo, o Walking Football evidencia dois propósitos muito claros: ser uma atividade recreativa prazerosa para os seus praticantes e ser promotora do desenvolvimento da saúde e do bem-estar de quem o pratica, tanto físico como mental. Com o propósito de cumprir com os objetivos delineados, apresentamos uma versão de Walking Football adaptada a este contexto.

O Walking Football é uma versão do jogo de Futebol em que não é permitido correr.
É um jogo disputado num campo com as dimensões 40x20 metros (Futsal), entre duas equipas de 5 jogadores cada, em que não existe guarda-redes. As balizas têm 3 metros de largura por 1 de altura. A bola de jogo é de tamanho 4 e deve ter ressalto reduzido (bola de Futsal).
Os jogadores estão impossibilitados de dar mais do que 3 toques consecutivos na bola e esta não pode subir mais do que a altura da cintura, cerca de 1 metro. Os golos apenas são válidos quando obtidos dentro da área de penalti.



LEI 1 O Terreno de Jogo

O Walking Football pode ser jogado em vários tipos de piso (sintético, madeira, relva sintética ou relva natural), todavia, deve ser liso, plano e não abrasivo.

Dimensões

O terreno de jogo deve ser retangular (Figura 1) e as médias devem ter:

· Comprimento (linha lateral):

mínimo: 38 metros - máximo: 42 metros;

· Largura (linha de baliza):

mínimo: 18 metros - máximo: 25 metros.

Área de penalti

Deve ser marcada uma área de penalidade em cada extremidade do campo da seguinte forma:

Deve ser marcada uma área de penalidade em cada extremidade do campo traçada a 6 metros da linha de baliza.

Marca de penalti

A marca de penalti fica situada no ponto central da linha de meio-campo (Figura 1).

Área de canto

É traçado, em cada canto, um quarto de círculo com um raio de 25cm, no interior da superfície de jogo (Figura 1).

Zonas de substituição

As zonas de substituições são espaços sobre a linha lateral, à frente dos bancos de cada equipa (Figura 1).

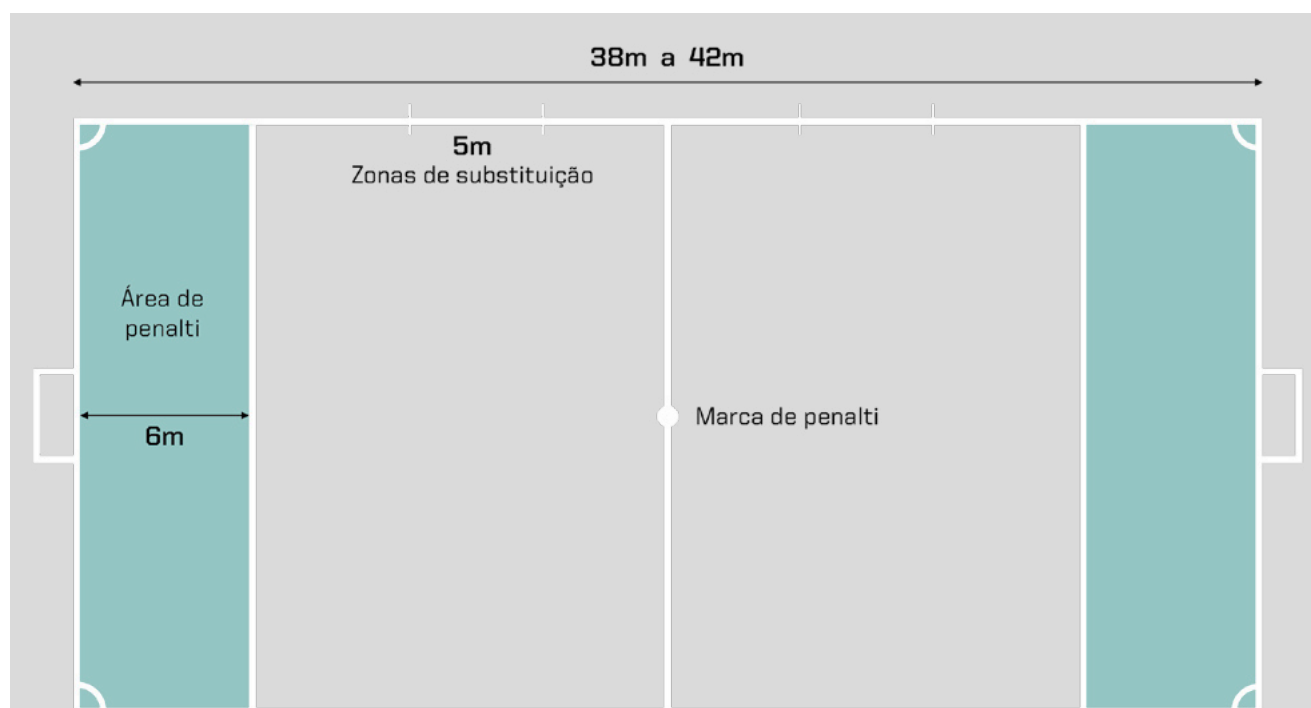


Figura 1

LEI 1 O Terreno de Jogo

Balizas

As balizas são colocadas no centro de cada linha de baliza e devem ter as dimensões de 3 metros de largura por 1 de altura (Figura 2).

(Nota: podem ser adotadas as balizas de Futsal ou de Andebol, e colocar uma fita ou elástico a 1 metro de altura) (Figura 3).

Figura 2

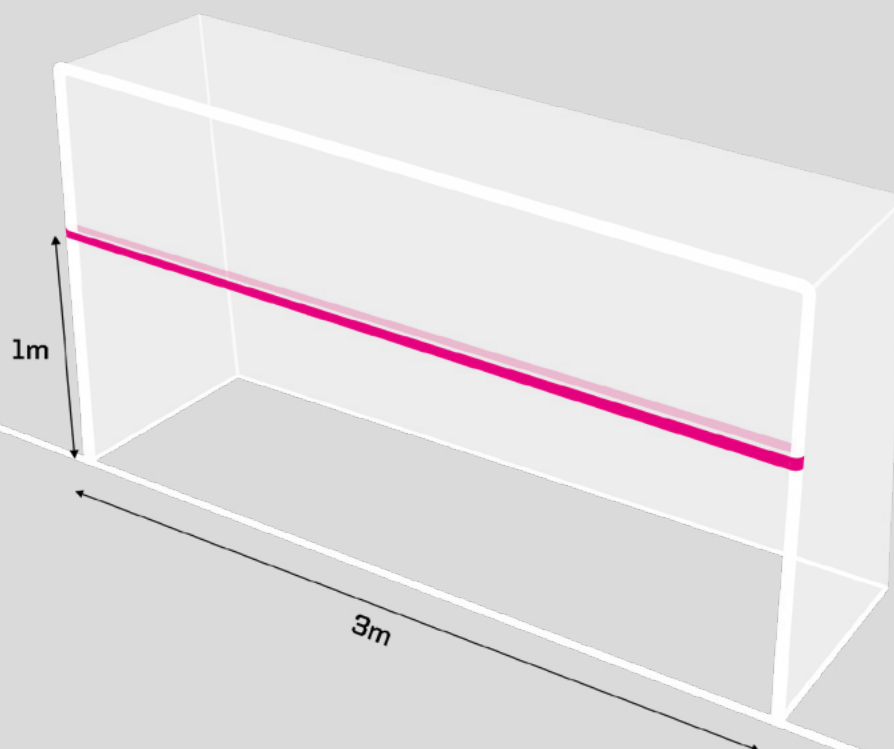
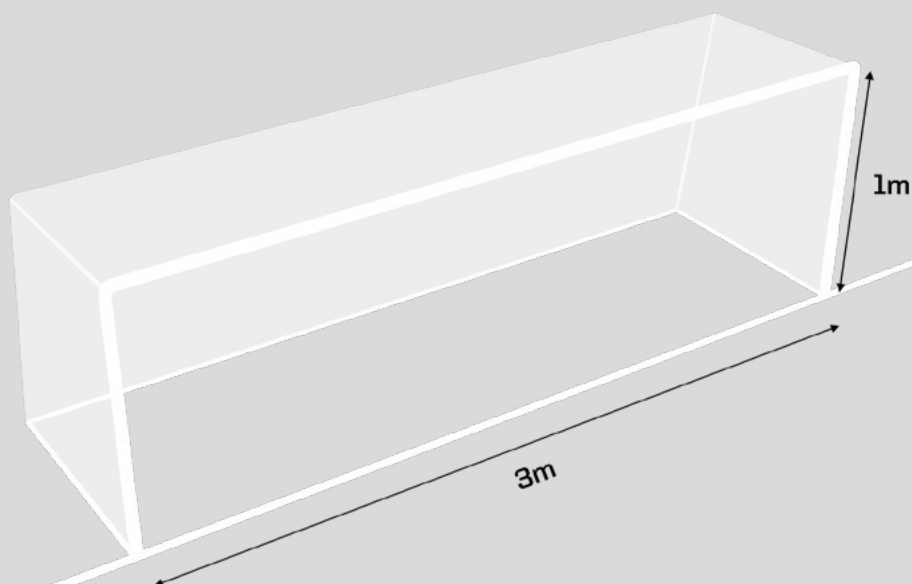


Figura 3

LEI 2 A Bola

A bola, características e medidas:

- deve ser esférica;
- feita de material adequado;
- tem uma circunferência entre 62 cm e 64 cm (tamanho 4);
- deve pesar entre 400g e 440g e ter uma pressão equivalente a 0,6-0,9 atmosferas (bola de futsal).

LEI 3 Os jogadores

Número de jogadores

O jogo é disputado por duas equipas compostas por 5 jogadores (nenhum dos jogadores assume a função de guarda-redes).

Número de substituições e substitutos

O número de substituições que pode ser efetuado durante um jogo é ilimitado.

O número de substitutos que cada equipa pode ter é de 5 jogadores.

(Nota: em caso das equipas chegarem a acordo podem ter mais do que 5 substitutos)

Procedimento de Substituição

Uma substituição pode efetuar-se em qualquer momento, estando a bola em jogo ou não.

Para substituir um jogador, devem considerar-se as seguintes condições:

- O jogador a substituir deixa a superfície de jogo pela zona de substituições da sua equipa;
- O jogador a substituir não necessita de autorização dos árbitros para sair da superfície de jogo;
- O substituto não necessita de autorização dos árbitros para entrar na superfície de jogo;
- O substituto apenas pode entrar na superfície de jogo após o jogador a ser substituído ter saído da mesma;
- Um jogador substituído pode voltar a participar no jogo.

Na eventualidade de existir uma infração desta Lei, deve ser marcado um livre indireto, favorável à equipa adversária, no local onde houve a infração.



LEI 4 Equipamento dos Jogadores

Segurança

Os jogadores não podem usar qualquer equipamento ou artigo que seja perigoso.

Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório dos jogadores deve ser composto por:

- uma camisola com mangas;
- calções ou calças de treino;
- meias;
- caneleiras (utilização obrigatório em torneios ou encontros)

Cores do equipamento

As duas equipas devem usar cores que as distingam entre si e também do árbitro.

LEI 5 O Árbitro

A autoridade do árbitro

O jogo disputa-se sob o controlo de um árbitro, que dispõe de toda a autoridade necessária para aplicar as Leis de Jogo.

Decisões do árbitro

As decisões dos árbitros sobre os factos relacionados com o jogo são finais. As decisões do árbitro devem ser sempre respeitadas.

As decisões do árbitro devem ser tomadas no sentido de fazer cumprir as Leis de jogo, todavia, tendo a sensibilidade do “espírito recreativo do jogo”.

Poderes e deveres

- Fazer cumprir as Leis de Jogo;
- Controlar o tempo de jogo;
- Controlar todas as ocorrências do jogo;
- Assegurar que o equipamento de jogadores e substitutos cumpre com o estabelecido na Lei 4;
- Registrar os incidentes do jogo;
- Interromper o jogo, a seu critério, quando exista qualquer infração às Leis de Jogo ou ocorrência que considere relevante para o fazer (lesões ou outras situações que o justifique).

LEI 6 Os outros elementos da equipa de arbitragem

No Walking Football não existe necessidade de haver outros elementos da equipa de arbitragem.

(Nota: na eventualidade de existir, as suas principais funções são:

- Auxiliar o árbitro em todas as suas funções;
- Controlar os procedimentos nas substituições (saídas e entradas dos jogadores em campo de ambas as equipas.)

LEI 7 Duração do Jogo

A duração do jogo é de 40 minutos, divididos em duas partes de vinte minutos. O intervalo entre as partes não deve exceder os 10 minutos.

Em virtude da ampla diversidade de capacidades físicas dos escalões etários que podem praticar o Walking Football, o tempo de jogo pode ser dividido em 4 períodos de 10 minutos (cada parte de 20 minutos subdividida em 2 de 10 minutos, com um período de descanso máximo de 2 minutos). Na eventualidade de se optar por esta solução, todas as equipas devem ter conhecimento antes do início dos jogos.

Cada parte do jogo pode ter o tempo adicional que o árbitro achar indicado para compensar o tempo perdido por paralisações.

A duração de cada parte ou período deve ser prolongada para a marcação de um pontapé de grande penalidade.

(Nota: a duração e as partes de uma partida podem ser alteradas se houver interesse e acordo entre as equipas)

LEI 8 O Começo e o Recomeço do Jogo

Um pontapé de saída inicia ambas as partes do jogo e recomeça o jogo após a marcação de um golo. O jogo também pode ser recomeçado com um pontapé-livre, pontapé de penalti, pontapé de linha lateral, lançamento de baliza e pontapé de canto.

O recomeço do jogo é feito com um lançamento de bola ao solo quando os árbitros interrompem o jogo e a Lei não exige que o jogo seja recomeçado de uma das formas indicadas acima.

Se for cometida uma infração quando a bola não está em jogo, tal não altera a forma como o jogo recomeça.

Pontapé de saída

Procedimentos

- A equipa que vence o sorteio efetuado por meio de uma moeda pode escolher a baliza em direção à qual ataca durante a primeira parte ou se faz o pontapé de saída;
- Em conformidade com o ponto anterior, à outra equipa é atribuído o pontapé de saída do jogo ou a decisão da baliza que pretende atacar na primeira parte;
- A equipa que escolheu a baliza que pretende atacar na primeira parte efetua o pontapé de saída para começar a segunda parte do jogo;
- No começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de campo e atacam no sentido contrário;
- No começo da segunda parte do jogo, as equipas trocam de bancos de técnicos e substitutos, situando-se do lado defensivo da respetiva equipa;

LEI 8 O Começo e o Recomeço do Jogo

- Depois de uma equipa marcar um golo, a equipa que sofreu o golo procede a novo pontapé de saída;
- Todos os jogadores, exceto o executante do pontapé de saída, devem encontrar-se no seu próprio meio-campo;
- Os jogadores da equipa que não executa o pontapé de saída devem encontrar-se pelo menos a uma distância de 3 metros da bola;
- A bola é colocada imóvel no solo sobre o ponto central;
- A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Infrações e Sanções

Se o executante do pontapé de saída jogar a bola uma segunda vez antes que esta seja tocada por outro jogador, é concedido à equipa adversária um pontapé-livre indireto.

Por qualquer outra infração ao procedimento do pontapé de saída, o pontapé é repetido.

Lançamento de bola ao solo

O lançamento de bola ao solo é concebido quando o jogo é interrompido pelo árbitro por uma ocorrência que não tenha sido motivada por qualquer infração às Leis do Jogo ou pela bola ter embatido no árbitro.

Procedimentos

- O lançamento de bola ao solo é concebido para um jogador da equipa que tenha tocado na bola pela última vez;
- Os restantes jogadores (de ambas as equipas) devem permanecer a, pelo menos, 3 metros da bola até esta entrar em jogo;
- A bola entra em jogo quando toca no solo.

LEI 9 A Bola em Jogo e Fora de Jogo

A bola está fora de jogo quando:

- Atravessa completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar;
- O jogo seja interrompido pelos árbitros.

A bola também está fora de jogo quando toca num elemento da equipa de arbitragem, permanece na superfície de jogo e:

- uma equipa inicia um ataque prometedor;
- a bola entra diretamente numa das balizas;
- muda a equipa que tinha a posse de bola.

Nestes três casos envolvendo o contacto da bola e o elemento da equipa de arbitragem, o jogo é reiniciado com um lançamento de bola ao solo.

A bola está em jogo:

A bola está em jogo em todas as outras situações após ter tocado num elemento da equipa de arbitragem, assim como ao ressaltar num poste ou na barra transversal e permanecer no interior da superfície de jogo.

Restrições da altura da bola:

A bola não deve ultrapassar a altura da cintura dos jogadores (aproximadamente 1 metro de altura). Quando a bola ultrapassar a altura definida o jogo deve ser interrompido e ser marcado um livre indireto contra a equipa infratora.

Se a falta for cometida dentro da área de grande penalidade contra a equipa que está a defender essa baliza, a falta deve ser marcada na linha da área (linha de 6 metros, no ponto mais próximo do local onde ocorreu a infração). Os jogadores adversários têm de estar a uma distância mínima de 3 metros. Não pode ser marcado golo diretamente.

Se a falta for cometida dentro da área de grande penalidade contra a equipa que está a atacar essa baliza, a falta deve ser marcada no local onde ocorreu a infração. Os jogadores adversários têm de estar a uma distância mínima de 3 metros.

LEI 10 A Bola em Jogo e Fora de Jogo

Marcação de golos

Um golo é marcado quando a bola transpõe completamente a linha de baliza, entre os postes e por baixo da barra (fita colocada a 1 metro de altura), desde que nenhuma infração tenha sido previamente cometida pela equipa a favor da qual o golo foi marcado.

O golo só é considerado se o marcador estiver dentro da área de 6 metros.

Na eventualidade de um jogador inserir a bola na sua própria baliza, é considerado autogolo se esse jogador, quando tocou na bola, estiver dentro da área de 6 metros, todavia, se estava fora da área de 6 metros, deve ser marcado pontapé de canto para a equipa contrária.

Equipa vencedora

A equipa que marca o maior número de golos durante o encontro é a vencedora. Quando as duas equipas marcarem o mesmo número de golos ou não marcarem nenhum, o jogo termina empatado. Se o regulamento da competição exigir que uma equipa seja declarada vencedora após um jogo, só são permitidos os seguintes procedimentos para determinar a equipa vencedora:

- Dois períodos iguais de prolongamento de 5 minutos cada;
- Pontapés da marca de penalti.

Pontapés da marca de penalti

Os pontapés da marca de penalti têm lugar após o jogo terminar e, salvo determinação em contrário, aplicam-se as respetivas Leis de Jogo.

Procedimentos - antes de os pontapés da marca de penalti terem início:

- A menos que existam outros fatores a ter em consideração (por exemplo, condições da superfície de jogo, segurança, etc.), o árbitro efetua um sorteio por meio de uma moeda para decidir qual a baliza em que vão ser executados os pontapés;
- O árbitro procede a um novo sorteio com uma moeda e a equipa vencedora decide se pretende executar o primeiro ou o segundo pontapé;
- Todos os jogadores (incluindo substitutos) são elegíveis para participar na execução dos pontapés da marca de penalti, excetuando-se aqueles que, no final do jogo ou do prolongamento, estão lesionados ou tenham sido expulsos;
- Cada equipa é responsável por selecionar, de entre os jogadores elegíveis, a ordem pela qual aqueles vão executar os pontapés. O árbitro não tem de ser informado dessa ordem.

Procedimentos - durante a marcação dos pontapés da marca de penalti:

- Só os jogadores elegíveis e o elemento da equipa de arbitragem podem permanecer na superfície de jogo;
- Todos os jogadores elegíveis, exceto o que executa o pontapé, devem permanecer na área de baliza contrária aonde se vai proceder à marcação dos pontapés de penalti;
- Os pontapés são executados alternadamente por cada equipa;
- Cada pontapé é executado por um jogador diferente e só depois de todos os jogadores elegíveis terem executado um primeiro pontapé é que um jogador pode efetuar um segundo pontapé;
- O princípio acima referido continua a aplicar-se a qualquer sequência de pontapés que se sigam, mas uma equipa pode alterar a ordem dos executantes;
- Se, antes de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, uma delas já tiver marcado mais golos do que a outra poderia marcar, mesmo que completasse a série de pontapés, não são executados mais pontapés;
- Se, depois de as duas equipas terem executado os seus cinco pontapés, ambas tiverem marcado o mesmo número de golos, a execução prossegue até que uma equipa tenha marcado um golo a mais do que a outra com o mesmo número de pontapés.

LEI 11 O Fora de Jogo

Não existe a infração de fora de jogo em Walking Football

LEI 12 Faltas e incorreções

O Walking Football é uma versão do jogo de futebol com duas características especiais:

- não é permitido qualquer contacto físico entre os jogadores;
- não é permitido correr em circunstância alguma, isto é, os jogadores têm de ter sempre, obrigatoriamente, um membro inferior em contacto com o solo;

A estas duas particularidades juntam-se mais três que determinam a essência do jogo:

- cada jogador não pode dar mais de 3 toques consecutivos na bola;
- a bola, em circunstância alguma, pode subir mais do que a altura da cintura dos jogadores (aproximadamente 1 metro);
- o golo só é válido quando marcado dentro da área de baliza (área ou caixa de 6 metros).

Os incumprimentos destas particularidades levam a comportamentos faltosos ou incorretos, sendo concedido à equipa contrária um pontapé-livre (no walking Football os pontapés-livres são sempre indiretos, não se pode marcar golo diretamente). Os pontapés-livres apenas são concedidos quando a bola está em jogo.

Um pontapé-livre é concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das seguintes infrações contra um adversário de forma que os árbitros considerem imprudente, negligente ou com força excessiva:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar atingir/agredir (incluindo com cabeçada);
- Entrar em tackle;
- Rasteirar ou tentar rasteirar.

Um pontapé-livre também é concedido à equipa adversária se um jogador cometer uma das seguintes infrações:

- Correr;
- Dar mais de 3 toques consecutivos na bola sem que um colega ou adversário toque na bola;
- Levantar a bola acima da cintura, em qualquer circunstância (passe, receção ou outra);
- Cuspir sobre alguém;
- Deslizar pelo chão (tackle deslizante), quando a bola está a ser jogada pelo adversário, para intercetar um passe, mesmo não tocando no adversário;
- Jogar a bola quando está no chão;
- Tocar a bola com a mão/braço, mesmo quando esta se encontra abaixo da linha da cintura.

LEI 12 Faltas e incorreções

Um pontapé-livre também será concedido se, na opinião do árbitro, um jogador:

- Jogar de forma perigosa;
- Impedir a progressão do adversário sem que haja qualquer contacto físico (obstrui o seu movimento);
- For dissidente, por usar linguagem ofensiva, insultuosa, ou abusiva e/ou gestos ofensivos.

Ações disciplinares

Tendo em consideração o tipo de população a quem se destina o Walking Football e o seu carácter recreativo, entende-se que o uso de suspensões temporárias (sin bins) e a exclusão de um jogador decorrente da emissão de um cartão vermelho são as sanções disciplinares recomendadas.

O árbitro deve usar a suspensão temporária (cartão azul) de um jogador em todas as situações tradicionalmente consideradas como infrações passíveis de advertência (mostragem de cartão amarelo). Assim, as opções para o árbitro impor as sanções disciplinares são:

- cartão azul – jogador temporariamente suspenso do jogo;
- cartão vermelho – jogador permanentemente excluído do jogo.

Suspensões temporárias - procedimentos

Um jogador suspenso temporariamente do jogo receberá um cartão azul do árbitro.

A duração da suspensão durará o restante tempo de jogo da respetiva parte (1.^a ou 2.^a partes do jogo) ou do período, se o jogo tiver 4 períodos (1.^o, 2.^o, 3.^o ou 4.^o períodos).

Face ao carácter recreativo e de promoção do desenvolvimento da saúde e do bem-estar que se pretende, quando da suspensão temporária de um jogador é permitido que a equipa tenha a possibilidade de colocar outro jogador em campo (a equipa nunca fica a jogar em inferioridade numérica).

Suspensão temporária - cartão azul

Um jogador recebe o cartão azul e é temporariamente suspenso quando cometer as seguintes infrações:

- Comportamento antidesportivo;
- Jogue ou tenha comportamentos agressivos e perigosos para com o adversário;
- Mostra discordância com palavras ou atos das decisões do árbitro;
- Infringir persistentemente as Leis de Jogo
- Atrasar o início do jogo;
- Não respeitar a distância exigida quando o jogo é reiniciado com pontapé de canto, lançamento lateral, pontapé-livre ou lançamento de baliza;
- Fazer uma infração, fora da área de penalti, que anule uma situação clara de golo para a equipa adversária;
- Comete uma infração no procedimento da substituição;
- Deixa deliberadamente o terreno de jogo sem permissão do árbitro e fora do âmbito de uma substituição;
- Entra no campo sem autorização do árbitro e fora do âmbito de uma substituição.

Um jogador que tiver duas suspensões temporárias não pode participar mais no jogo.

Suspensões permanentes – cartão vermelho

Um jogador é expulso e recebe o cartão vermelho se cometer as seguintes infrações:

- Evidencia conduta violenta;
- Usa linguagem insultuosa para qualquer agente desportivo;
- Morde ou cospe alguém.

Um jogador expulso não pode entrar pode participar mais no jogo.

Face ao carácter recreativo e de promoção do desenvolvimento da saúde e do bem-estar que se pretende, quando um jogador é expulso é permitido que a equipa tenha a possibilidade de colocar outro jogador em campo (a equipa nunca fica a jogar em inferioridade numérica).

LEI 13 Pontapés-Livres

Os pontapés-livres são concedidos à equipa adversária do jogador, substituto ou jogador expulso que cometa a infração.

Bola entra na baliza

No Walking Football não se pode marcar golo diretamente através do pontapé-livre.

- Se após um pontapé-livre a bola entrar diretamente na baliza do adversário, é concedido um pontapé de baliza para a equipa contrária.
- Se após um pontapé-livre a bola entrar diretamente na sua própria baliza, é concedido um pontapé de canto à equipa contrária.

Procedimentos

Todos os pontapé-livres são marcados no local onde ocorreu a infração, exceto:

- Quando a infração ocorreu dentro da área de baliza da equipa que sofreu a falta. Nessas circunstâncias a marcação será feita em cima da linha limite da área de baliza no ponto mais próximo do local onde ocorreu a infração.

A bola

- Deve estar imóvel quando se executa o pontapé e o executante não poderá voltar a tocar a bola antes de esta ter tocado noutro jogador;
- Entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Até que a bola esteja em jogo todos os adversários devem encontrar-se a pelo menos a 3 metros de distância da bola.

Infrações e sanções

Se, aquando da execução dum pontapé-livre, um adversário se encontra mais próximo da bola que a distância regulamentar, o pontapé-livre deve ser repetido, a menos que possa ser aplicada a vantagem.

Se a bola entra em jogo e o executante toca a bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre contra o executante.

LEI 14 Pontapé de penalti

Um pontapé de penalti deve ser assinalado se um jogador comete uma das seguintes infrações sobre o adversário dentro da sua área de baliza:

- Carregar;
- Saltar sobre;
- Dar ou tentar dar um pontapé;
- Empurrar;
- Atingir ou tentar attingir/agredir (incluindo com cabeçada);
- Entrar em tackle;
- Rasteirar;

Um pontapé de penalti também deve ser marcado se um jogador, na sua própria área de baliza, tocar a bola com a mão/braço quando esta se encontra abaixo da linha da cintura.

Um pontapé de penalti também deve ser marcado se um jogador correr, deliberadamente, para impedir que um adversário isolado marque golo, mesmo não estando dentro da área.

Procedimentos

A bola deve estar imóvel sobre a marca de penalti e os postes, barra transversal e as redes das balizas não devem estar a oscilar.

A marca de penalti é o ponto central da linha de meio-campo.

A equipa que sofreu o penalti não tem nenhum jogador entre a bola e a baliza a impedir a possibilidade de golo. O pontapé de penalti é executado da linha de meio-campo sem oposição.

O executante do pontapé de penalti deve ser claramente identificado.

Todos os jogadores de ambas as equipas, exceto o executante do pontapé de penalti, têm de estar atrás da linha de meio-campo e a pelo menos 3 metros da bola e do executante.

O jogador que marca o penalti:

- Deve pontapear a bola para a frente;
- Não deve jogar a bola uma segunda vez sem que esta tenha tocado noutro jogador.

A bola entra em jogo logo que é pontapeada e se move claramente.

Infrações e sanções

Uma vez que os árbitros tenham dado o sinal para a execução do pontapé de penalti, o pontapé deve ser executado.

Se, antes de a bola estar em jogo, um jogador da equipa defensora cometer uma infração:

- Se não for obtido golo, o pontapé de penalti é repetido;
- Se for obtido golo, o pontapé de penalti não é repetido.

Se, antes de a bola estar em jogo, um jogador da equipa atacante cometer uma infração:

- Se não for obtido golo, o pontapé de penalti não é repetido;
- Se for obtido golo, o pontapé de penalti é repetido.

Se, após a bola estar em jogo, o jogador que executou o pontapé de penalti cometer uma infração, é concedido um pontapé livre contra a sua equipa.

LEI 15 Pontapé de linha lateral

O pontapé de linha lateral é concedido aos adversários do último jogador que tocou na bola antes de ela atravessar completamente a linha lateral pelo solo ou pelo ar.

Procedimento

No momento da execução:

- A bola deve estar imóvel sobre a linha lateral no ponto onde deixou de estar em jogo;
- Todos os adversários devem encontrar-se a uma distância mínima de 3 metros do local onde o pontapé de linha lateral é executado.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, o executante toca na bola uma segunda vez antes que esta tenha sido tocada por outro jogador, é assinalado um pontapé-livre.

Se o pontapé de linha lateral for executado em uma posição manifestamente diferente do local onde a bola saiu, é dado um pontapé de linha lateral para a equipa adversária.

LEI 16 Pontapé de baliza

Um pontapé de baliza é assinalado quando a bola ultrapassar completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, sem que um golo tenha sido marcado.

Procedimento

A bola é pontapeada por qualquer jogador da equipa defensora.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se fora da área de penalti até que a bola esteja em jogo.

Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo jogador executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé-livre indireto.

LEI 17 Pontapé de canto

Um pontapé de canto é assinalado quando a bola ultrapassa completamente a linha de baliza, quer seja rente ao solo ou pelo ar, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, sem que um golo tenha sido marcado.

Um golo pode ser marcado diretamente de um pontapé de canto, mas somente contra a equipa adversária (Nota: tal só é permitido quando a área de penalti é uma caixa, quando a área de penalti é a do campo de Futsal/Andebol tal não é permitido, visto que a marca do pontapé de canto se encontra fora da área).

Procedimento

A bola deve ser colocada dentro da área de canto, do lado mais próximo de onde a bola deixou de estar em jogo.

A bola deve estar imóvel e é pontapeada por um jogador da equipa atacante.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada e se mova claramente.

Os jogadores da equipa adversária devem colocar-se a pelo menos 3 metros do arco de canto até que a bola esteja em jogo.

Infrações e sanções

Se, após a bola entrar em jogo, for tocada novamente pelo jogador executante antes de outro jogador a tocar, é assinalado pontapé-livre.

LEI 18 Caminhar

Caminhar é definido como a obrigatoriedade de ter sempre um dos pés em contacto com o solo.

Infrações e sanções

O árbitro marcará um pontapé de livre contra qualquer jogador que corra, só não o deve fazer se o infrator for da equipa que está a defender e a equipa que está a atacar tenha uma clara oportunidade e/ou vantagem para concretizar golo, isto é não se deve beneficiar o infrator

Um jogador que for penalizado 3 vezes por correr, será advertido com o cartão azul, tendo de sair temporariamente do jogo.



F P F
**WALKING
FOOTBALL**



WALKING FOOTBALL

INSCRIÇÕES



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRATICANTES

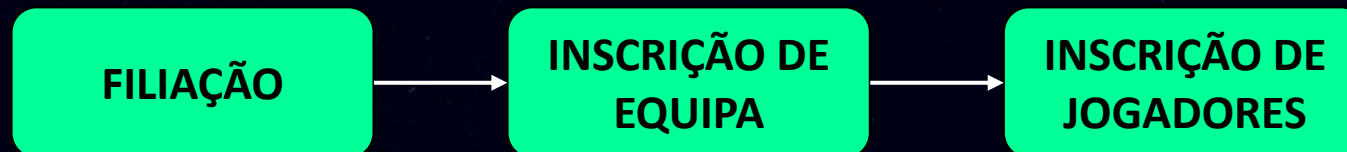
REGISTO DE CLUBES/EQUIPAS/ASSOCIAÇÕES

ONDE REGISTRAR?



O registo de clubes/equipas/associações deve ser feito no SCORE, assim como o processo de registas das equipas em nome das ADRs, utilizando o ecossistema existente

QUAL O PROCESSO DE REGISTO?





WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRACTICANTES

REGISTO DE CLUBES/EQUIPAS/ASSOCIAÇÕES

PROCESSO DE REGISTO DE JOGADORES/PARTICIPANTES - SCORE (UTILIZAR O ECOSISTEMA EXISTENTE)

1

The screenshot shows the 'Inscrições Jogadores' page with a navigation menu. The 'Walking Football' option is highlighted, and a sub-menu is open showing 'Nova Inscrição' and 'Processos'.

2

The screenshot shows the 'Dados pessoais' form. Fields include: Nome (jogador teste Walking Football), Data de nascimento (09-03-1970), Nacionalidade (Portugal), País de origem (Portugal), Estado FPF (Português), Categorias de residência (Procurar), Sexo (Masculino), Tipo de doc. de identificação (Número de identificação), N.º doc. de identificação (10040201), Validade do documento (09-03-2030), Estado civil (Solteiro), N.º identificação fiscal (500112334), and Endereço de e-mail (testefutebol).

3

The screenshot shows the 'Dados de inscrição' form. Fields include: Nome (jogador teste Walking Football), Data de inscrição na associação (09-03-2023 14:27), N.º ordem, Categoria (Liberty), Data exame médico (06-03-2023), Data validade exame médico (16-06-2023), Aptidão superior (Selecionar), Inscrição urgente (checkbox), Clube (União Desportiva Moura/espumas - CIBCod: 2379), Associação (A.F. Aveiro), Divisão (Distrital), Número de Epocas (1), Seguro (Associação), Companhia de seguros (Liberty), and Apólice (LIB23476). A note at the bottom states: '* Campos obrigatórios'.

4

The screenshot shows the 'Documentos' table with columns: Tipo de documento, Nome do ficheiro, Provedor, Validade, Ações, and Pré-visualizar. A row is shown for 'Documento de identificação' with a file named '09-03-2030' and a validity date of '09-03-2030'. A note at the bottom states: '* Campos obrigatórios'.

5

The screenshot shows the 'Informações pessoais' summary. Fields include: Nome (teste teste), Sexo (Masculino), Data de nascimento (09-03-1970), Tipo de doc. de identificação (Número de identificação civil), N.º doc. de identificação (100402518), Validade do documento (09-03-2030), País de origem (Portugal), Nacionalidade (Portugal), Concelho de residência, Estado FPF (Português), Estado civil, and Telefone (96867898). The 'Inscrição' section shows: Época (2022-2023), Associação (A.F. Aveiro), Divisão (Distrital), Data de inscrição na associação (09-03-2023), Data validade exame médico (06-06-2023), Tipo seguro (Associação), and Inscrição urgente (Não). A note at the bottom states: 'Autorizo que a FPF possa contactar-me para envio de comunicações personalizadas sobre as suas atividades: Sim'. The 'Documentos' section shows 'Documento de identificação, Validade até: 09-03-2030' and 'Estado civil, Estatista'.



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRATICANTES

REGISTO DE CLUBES/EQUIPAS/ASSOCIAÇÕES

CONSULTA DO ESTADO DO PROCESSO DE REGISTO

The screenshot shows the user interface of the registration platform. At the top, there is a navigation bar with the logo of the Federação Portuguesa de Futebol (FPF) on the left, the text "Inscrições jogadores", a green button labeled "Pre-Produção/Testes" with the subtext "Exportação para o AOL desligada", and the user's login information "Ligado como: pedro.cardoso, A.F. AVEIRO" with a profile icon and the number "708". Below the navigation bar is a menu with items: "Início", "Equipas", "Registrar", "Jogadores", "Processos", "Listagens", "Notificações documentos", "Carregamento fotografias", "Futebol Praia", and "Walking Football". The main content area is titled "Processos de Walking Football" and features a dropdown menu with "Nova inscrição" and "Processos" (the latter is circled in red). Below this is a search form with fields for "Epoca:" (set to "2022-2023"), "Associação:" (set to "A.F. AVEIRO"), "Clube:" (set to "Procurar"), "Categoria:" (set to "Selecione..."), "Nº de licença:", and "Nº de processo:". There is also a "Nome:" field and a green "Pesquisa" button. Below the search form is a table with tabs for "Pendentes" and "Todos". The table has columns for "Nº proc.", "Nome", "Licença", "Clube", "Categoria", "Data", and "Estado". The table is currently empty, with the text "Não foram encontrados resultados" displayed below it. At the bottom right of the table, there are navigation buttons: "Primeiro", "Anterior", "Seguinte", and "Último".



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRACTICANTES

REGISTO DE JOGADORES

O QUE É NECESSÁRIO PARA REGISTRAR OS JOGADORES/PARTICIPANTES?

Modelo nº 5: coletivo de inscrição co nº 1

MODELO 5
FUTEBOL DE PRAIA
Época Desportiva

F.P.F.

CLUBE EM QUE SE INSCREVE CÓDIGO CLUBE

Nº de Licença da FPF	Nome dos Jogadores	Documento de Identificação	Assinaturas
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Exame médico e seguro de acidentes pessoais

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE ESTADO DA JUVENTUDE E DO DESPORTO
INSTITUTO PORTUGUÊS DO DESPORTO E JUVENTUDE, I.P.

ipdj
INSTITUTO PORTUGUÊS
DO DESPORTO
E JUVENTUDE, I.P.

EXAME MÉDICO DESPORTIVO

DATA

NOME

C.C.

D. NASCIMENTO NACIONALIDADE

MORADA

C. POSTAL LOCALIDADE TEL

CLUBE MODALIDADE ESCALÃO

NOME/MÉDICO

PARA A FEDERAÇÃO OU ASSOCIAÇÃO

COLAR VINHETA DO MÉDICO
OU
CARIMBO DA INSTITUIÇÃO PÚBLICA DE
MEDICINA DESPORTIVA

DECISÃO MÉDICA

APRESENTA CONTRAINDICAÇÕES PARA A PRÁTICA
DA MODALIDADE

NÃO APRESENTA CONTRAINDICAÇÕES PARA A
PRÁTICA DA MODALIDADE COM / SEM RESTRIÇÕES

QUAIS

ASSINATURA DO MÉDICO

CÉDULA PROFISSIONAL Nº

(DESTACAR PELO PICOTADO)



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRATICANTES

REGISTO DE JOGADORES – OUTROS PONTOS RELEVANTES

- A inscrição é válida para a **época desportiva**
- Ao jogador/participante será **atribuída uma licença e o respetivo cartão**
- **A inscrição não está sujeita à aplicação do regulamento de inscrição e transferência da FPF**
- O jogador/participante **pode mudar livremente de equipa/clube** durante a época
- Jogador/participante pode estar **registado por mais de uma equipa/clube** simultaneamente
- As equipas podem ser **mistas**

Competição? (Fichas de jogo + e-árbitro, etc) A FPF tem a solução!



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRATICANTES

INSCRIÇÕES

1. DEVE EXISTIR A OBRIGATORIEDADE DE INSCRIÇÃO DE EQUIPA PARA A INSCRIÇÃO DE ATLETAS?

Sim. Deve ser utilizado o processo atual, via ADRs.

2. QUAL O FLUXO DA INSCRIÇÃO? CLUBE - ADR / CLUBE - FPF / CLUBE - ADR - FPF?

ADR - FPF.

3. HÁ TIPOS DE MOVIMENTO DE INSCRIÇÃO (REVALIDAÇÃO, TRANSFERÊNCIA, ETC) OU É APENAS UMA INSCRIÇÃO?

É apenas uma inscrição. O participante pode ser inscrito em diferentes equipas/clubes ao longo da época.

4. OS ATLETAS PODEM ESTAR INSCRITOS EM MAIS DO UMA EQUIPA? HÁ ALGUMA REGRA DEFINIDA PARA ESTAS INSCRIÇÕES?

O participante pode ser inscrito em diferentes equipas ao longo da época.

5. A INSCRIÇÃO É VÁLIDA APENAS PARA A ÉPOCA EM QUE É FEITA A INSCRIÇÃO?

Sim

6. HÁ INSCRIÇÃO DE AGENTES DESPORTIVOS PARA ESTAS EQUIPAS? (TREINADORES, MASSAGISTAS, ETC)?

Sim, deve haver a possibilidade de registar agentes desportivos. Acredito que deve haver, pelo menos um coordenador/delegado da equipa.

7. DEVEM SER GERADOS CARTÕES PARA ESTAS INSCRIÇÕES?

Sim.



WALKING FOOTBALL | PLATAFORMA DE INSCRIÇÃO DE JOGADORES/PRATICANTES

SEGUROS

8. PODEM SER USADOS OS SEGUROS DAS ADR'S E/OU FPF? PODEM SER PARTICULARES?

Podem ser usados 3 tipos de seguros ADR + FPF + particular

ARBITRAGEM

9. HÁ NOMEAÇÕES PARA ESTAS COMPETIÇÕES/MODALIDADES? SE SIM, QUE ÁRBITROS PODERÃO SER CHAMADOS? HÁ CATEGORIAS ESPECÍFICAS PARA ESTES ÁRBITROS? TÊM DE ESTAR INSCRITOS PARA PODEREM ARBITRAR? SERÃO INCLUÍDOS NO PROCESSO DE PAGAMENTOS? SERÃO INCLUÍDOS NOS PROCESSOS DE NOTIFICAÇÃO DE NOMEAÇÃO? HÁ OBSERVAÇÕES DESTES ÁRBITROS? OU ALGUM TIPO DE CLASSIFICAÇÃO?

Esfera de Decisão do Conselho de Arbitragem distrital

FICHAS DE JOGO

10. SERÃO PREENCHIDAS FICHAS DE JOGO? DEVEM SER TORNADAS PÚBLICAS NOS SITES DA FPF?

Não será preciso para os encontros distritais

DISCIPLINA

11. HAVERÁ NECESSIDADE DE GERAÇÃO DE MAPAS DE ANOMALIAS E MAPAS DE CASTIGO?

Não será preciso para os encontros distritais

FATURAÇÃO

12. ESTES JOGOS DEVEM SER INCLUÍDOS NO PROCESSO DE PAGAMENTOS DE DESLOCAÇÕES AOS CLUBES?

Não será preciso para os encontros distritais

13. AS INSCRIÇÕES DEVEM SER ENVIADAS PARA AS ADR'S /FPF PARA INTEGRAÇÃO NOS RESPECTIVOS ERP'S (VIA API)?

Sim, os praticantes de WF contam para a totalidade de praticantes federados.

