

LIGA DE FUTEBOL VIRTUAL

2025/2026



ASSOCIAÇÃO DE
FUTEBOL DE
LISBOA



REGULAMENTO

LIGA DE FUTEBOL VIRTUAL

ÍNDICE

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS.....	3
ARTIGO 1.º - NORMA HABILITANTE	3
ARTIGO 2.º - OBJETO E ÂMBITO	3
ARTIGO 3.º - DEFINIÇÕES.....	3
ARTIGO 4.º - ÉPOCA DESPORTIVA.....	4
ARTIGO 5.º - ORGANIZADOR E PROMOTOR	4
ARTIGO 6.º - DENOMINAÇÃO DA COMPETIÇÃO	4
ARTIGO 7.º - REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO COLETIVA	5
ARTIGO 8.º - REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO INDIVIDUAL.....	6
CAPÍTULO II – ORGANIZAÇÃO TÉCNICA.....	7
ARTIGO 9.º - FORMATO DA COMPETIÇÃO	7
ARTIGO 10.º - CALENDÁRIO.....	8
ARTIGO 11.º - REGRAS DO JOGO	8
ARTIGO 12.º - CONFIGURAÇÕES	10
ARTIGO 13.º - PRÉMIOS	10
CAPÍTULO III – DISCIPLINA	10
ARTIGO 14.º - DERROTA	11
ARTIGO 15.º - DESQUALIFICAÇÃO DA COMPETIÇÃO	11
ARTIGO 16.º - IMPEDIMENTO DE PARTICIPAÇÃO EM COMPETIÇÃO	11
ARTIGO 17.º - EXCLUSÃO DA COMPETIÇÃO	11
ARTIGO 18.º - FRAUDES E PROTESTOS DOS JOGOS.....	12
CAPÍTULO IV – ORGANIZAÇÃO COMERCIAL	13
ARTIGO 19.º - DIREITOS E TRANSMISSÃO	13
CAPÍTULO V – ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA.....	14
ARTIGO 20.º - COMPETÊNCIA.....	14
ARTIGO 21.º - ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES	14
CAPÍTULO VI – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	14
ARTIGO 22.º - COMUNICAÇÕES.....	14
ARTIGO 23.º - INTEGRAÇÃO DE LACUNAS	15
ARTIGO 24.º - ENTRADA EM VIGOR	15



CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1.º - NORMA HABILITANTE

- 1) O presente Regulamento foi aprovado em reunião de Direção da Associação de Futebol do Lisboa de 18/02/2026, ao abrigo do disposto nos seguintes diplomas legais e Estatutos:
 - a) Artigos 10.º, 13.º g) e 41.º n.º 2 a) e c) 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.
 - b) Artigo 94.º n.º 2 dos Estatutos da Federação Portuguesa de Portuguesa de Futebol, no qual a FPF reconhece às Associações Distritais ou Regionais a competência para organizar campeonatos distritais ou regionais, em todas as variantes, atuais ou que venham a ser criadas, masculinas e femininas de futebol, futebol de sete, futsal e futebol de praia, desde que não interfiram com as competições organizadas pela FPF.
 - c) Artigos 2.º d) dos Estatutos da Associação de Futebol do Lisboa.

ARTIGO 2.º - OBJETO E ÂMBITO

- 1) O presente Regulamento rege a organização da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa.
- 2) Qualquer referência no presente Regulamento a prova ou competição é tida como feita à Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa.
- 3) O presente Regulamento é aplicável a todas as pessoas singulares e coletivas que, a qualquer título ou por qualquer motivo, integrem, participem ou desenvolvam atividade relacionada com esta competição.

ARTIGO 3.º - DEFINIÇÕES

Para efeitos deste Regulamento entende-se por:

3. a) «Clube»: Clubes e Sociedades Desportivas, constituídos nos termos previstos na lei.
3. b) «Clube FPF»: Qualquer clube com inscrição na FPF ou nas associações de futebol de âmbito territorial.
3. c) «Cheat»: Erro do jogo.
3. d) «Competição»: a atividade desportiva regulamentada, organizada e exercida sob a égide da AF Lisboa que inclui a Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa.



- 3. e) «Discord oficial»: Plataforma de comunicação com endereço facultado pela AF Lisboa via e-mail.
- 3. f) «Ficha de Jogo»: documento, formalmente predefinido pela AF Lisboa, preenchido pelo clube participante em jogo oficial, de acordo com o regulamento da respetiva competição.
- 3. g) «Lag»: Problema de ligação.
- 3. h) «Participante»: Clubes, jogadores registados na plataforma, Treinadores, Team managers, Diretores e demais pessoas que desempenhem funções no clube.
- 3. i) «Relatório do jogo»: documento elaborado pelo Team Manager ou Treinador em modelo oficial aprovado pela AF Lisboa, no qual constam, entre outras, as medidas disciplinares tomadas assim como a descrição das ocorrências relevantes verificadas antes, durante ou após a realização do jogo.
- 3. j) «PSN»: Sistema operativo da PlayStation Network.

ARTIGO 4.º - ÉPOCA DESPORTIVA

A Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa realiza-se no período que integra cada época desportiva oficial, tal como determinado pela AFL através de comunicação para o efeito.

ARTIGO 5.º - ORGANIZADOR E PROMOTOR

- 1) A prova é organizada pela AFL, sendo esta titular de todos os direitos inerentes à competição, sem prejuízo daqueles que neste Regulamento expressamente se consagrarem como sendo detidos pelos clubes.
- 2) Cada jogo da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa é promovido pelo clube visitado, que deve fazer o convite nos termos definidos no presente Regulamento.

ARTIGO 6.º - DENOMINAÇÃO DA COMPETIÇÃO

- 1) A competição tem a denominação oficial de Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa, podendo ser alterada, no todo ou em parte, na sequência de acordos de patrocínio celebrados pela AFL.
- 2) Qualquer alteração à denominação da competição referida no número anterior é divulgada pela AFL.



- 3) A AFL 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, tecnológico ou não.
- 4) Em casos devidamente justificados, a AFL pode dispensar os clubes da obrigação referida no número anterior.
- 5) Os clubes têm o dever de colaborar com a AFL quanto ao cumprimento das obrigações decorrentes dos contratos de patrocínio celebrados por esta relativamente à competição.

ARTIGO 7.º - REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO COLETIVA

- 1) A prova, na sua modalidade de participação coletiva, é disputada por todos os clubes inscritos na Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa em cada época desportiva.
- 2) A participação coletiva na competição obedece aos seguintes requisitos:
 2. a) Ser clube FPF (pertencente à AFL).
 2. b) Clubes novos terão de ser aprovados pela AFL e pela FPF.
- 3) A constituição das equipas deve obedecer cumulativamente aos seguintes requisitos:
 3. a) Apenas podem participar clubes registados em Portugal.
 3. b) Apenas podem participar jogadores a residir, temporária ou definitivamente, em território português.
 3. c) O número máximo de jogadores inscritos por equipa é de três (3).
 3. d) O número mínimo de jogadores inscritos por equipa é de um (1).
 3. e) O número mínimo de jogadores portugueses por equipa é de um (1).
 3. f) Os clubes podem ter dois (2) jogadores que não tenham nacionalidade portuguesa.
 3. g) O clube tem de ter pelo menos um (1) jogador verificado.
 3. h) O plantel deve apresentar no mínimo os seguintes cargos de responsabilidade:
 3. h. 1) Team-manager ou treinador, que faz a ligação entre os vários participantes e é o ponto de contacto com a AFL e que será responsável pelas comunicações no Discord e pela entrega da ficha de jogo.
 3. h.2) A inscrição de jogadores deve ser feita no período definido e publicitado pela AFL.



- 4) Todos os agentes inscritos na competição estão proibidos de realizar as seguintes ações (sob pena de serem sancionados):
 4. a) Comentários impróprios nas redes sociais para com a AFL, clubes e jogadores participantes ou qualquer outro agente da competição.
 4. b) Comentários de teor racista, xenófobo ou discriminatório.
 4. c) Promoção de produtos e sites ilegais.
 4. d) Partilha de conversas privadas entre clubes ou entre clubes e organização.
- 5) O nome dos clubes usado e aplicado pela AFL é o da origem de inscrição e legalmente registado. Qualquer associação comercial associada ao nome não será tida em conta pela AFL. Contudo, os clubes têm liberdade para aplicar outro nome nos seus canais de comunicação desde que respeite parte do nome legal. Esta regra não se aplica aos logótipos ou conteúdo ingame, sendo exceção os nomes aprovados e ativos nas competições da EA.
- 6) Um team-manager ou treinador não pode ser responsável por mais de um clube. Caso se verifique uma situação deste género, os clubes correm o risco de sofrer penalizações, incluindo o afastamento da competição.
- 7) Não são permitidas equipas B.

ARTIGO 8.º - REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO INDIVIDUAL

- 1) A prova, na sua modalidade de participação individual, é disputada por todos os jogadores regularmente inscritos na mesma.
- 2) A participação individual na competição obedece aos seguintes requisitos:
 2. a) Registo no site Esports.fpf.pt.
 2. b) Declaração de cedência de direitos de imagem no âmbito da participação na competição.
 2. c) Cada jogador só pode ter uma conta associada a um PSN ID e só pode estar inscrito numa equipa.
 2. d) O PSN ID não pode conter linguagem insultuosa e provocativa.
 2. e) A conta do jogador só pode ser alterada mediante aprovação da AFL.
 2. f) Cada jogador só pode representar um clube nas competições organizadas pela AFL.
 2. g) Para poder participar, os jogadores têm de ter no mínimo 16 anos de idade. Os jogadores menores de 18 anos têm de ter autorização assinada pelo encarregado de educação, com a indicação da identificação desde.
- 3) Todos os jogadores inscritos na competição estão proibidos de realizar as seguintes ações (sob pena de serem sancionados):



3. a) Comentários impróprios nas redes sociais para com a AFL, clubes e jogadores participantes ou qualquer outro agente da competição.
3. b) Comentários de teor racista, xenófobo ou discriminatório.
3. c) Promoção de produtos e sites ilegais.
3. d) Partilha de conversas privadas entre clubes ou entre clubes e organização.
- 4) Os jogadores têm de estar a residir em Portugal durante o período da competição. No entanto, os jogadores podem ser inscritos sem estarem a residir em Portugal, sendo que só será possível efetuar o jogo se no momento do mesmo estiverem em terreno nacional.

CAPÍTULO II – ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

ARTIGO 9.º - FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 1) A competição será composta por um máximo de trinta e duas (32) equipas, será em formato campeonato.
- 2) O formato da competição será Campeonato a duas voltas, em que todas as equipas jogam duas vezes contra cada equipa (casa e fora).
- 3) Cada jornada será disputada através de um BO1, onde há possibilidade de existir empate entre as equipas. As equipas devem realizar logo de seguida o segundo jogo entre elas.
- 4) Cada vitória equivale a três (3) pontos, o empate equivale a um (1) ponto e a derrota equivale a zero (0) pontos.
- 5) Todos os jogos serão disputados em H2H em modo 95 (todas as equipas do jogo têm o mesmo overall de 95).
- 6) O Vencedor da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa será a equipa que obtiver mais pontos no final da Liga.
- 7) Critérios de desempate:
 7. 1) Pontos;
 7. 2) Confronto direto;
 7. 3) Diferença de golos;
 7. 4) Golos marcados.



ARTIGO 10.º - CALENDÁRIO

- 1) A AFL aprova o calendário da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa e as suas alterações, define os horários dos jogos, das reuniões organizacionais, das transmissões televisivas, das ações de imprensa e quaisquer outras que, no âmbito da prova, se venham a realizar.
- 2) O calendário pode ser alterado posteriormente à sua publicação, através de comunicação no site Esports.fpf.pt, por motivos de interesse da prova, em casos de força maior, por motivos de transmissão ou se for deferido requerimento apresentado pelo clube visitado ou por ambos os clubes intervenientes.
- 3) A Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa será disputada no mês de março e abril nas seguintes datas:

Jornada 1 e 14 – 23 de março

Jornada 2 e 13 – 25 de março

Jornada 3 e 12 – 26 de março

Jornada 4 e 11 – 30 de março

Jornada 5 e 10 – 1 abril

Jornada 6 e 9 – 2 de abril

Jornada 7 e 8 – 6 de abril

Os jogos serão disputados nas datas mencionadas às 21.00 horas. Serão disputadas duas jornadas por dia.

ARTIGO 11.º - REGRAS DO JOGO

Todos os participantes devem obedecer às seguintes regras:

11. a) O período de tolerância para o início do jogo é de quinze (15) minutos após a hora oficial.
11. b) A decisão de atribuir falta de comparência a qualquer uma das equipas é exclusiva da AFL.
11. c) Cada equipa tem a obrigação de ter o treinador no Discord oficial da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa antes do início de cada jogo.
11. d) O treinador da equipa terá de comunicar através do Discord qualquer situação relativa ao respetivo jogo.
11. e) Se forem atribuídas duas derrotas consecutivas a uma equipa por falta de comparência sem que um dos treinadores dê explicação para a ausência, esse clube será automaticamente excluído da competição.



11. f) A equipa visitada deve enviar o pedido amigável à equipa adversária na hora oficial. Caso o convite não seja aceite, a equipa visitada deverá aguardar indicações da AF Lisboa.

11. g) Todas as equipas estão sujeitas a comprovar todos os dados relativos ao respetivo jogo, a pedido da organização e para efeitos de verificação regulamentar.

11. h) Se no decurso do jogo for perdida a conexão, o jogo deve ser retomado e jogado o tempo restante na altura em que a ligação foi perdida. O resultado verificado no momento da interrupção deve ser respeitado, bem como os cartões vermelhos exibidos. No caso dos cartões vermelhos, os jogadores não devem retomar o jogo sem que o jogador expulso saia de campo, devendo ser forçada a sua expulsão. Compete aos jogadores a apresentação de comprovativos do resultado e expulsões em caso de perda de conexão, sempre que lhes for requerida pela organização. No caso dos jogos que são disputados em modo competitivo, o jogo deve ser recomeçado com o resultado e o tempo que se verificavam antes da perda de conexão.

11. i) É obrigatório que, todos os jogadores transmitam o jogo para o youtube (com a definição não listado) e guardem a gravação.

11. j) Todos os jogadores têm de ter câmara (no pc, telemóvel ou outra) e, no caso dos play-offs, ter os jogadores em live.

11. k) Todos os clubes devem informar qual o jogador que vai disputar o jogo (casa ou fora) até trinta (30) minutos antes da hora definida para a realização do mesmo. Só é permitida a alteração de algum dos jogadores em situações excecionais e devidamente justificadas, podendo a organização solicitar algum tipo de comprovativo. Esta informação deve ser partilhada pelos clubes no canal de Discord privado dedicado a cada clube.

11. l) Os clubes são obrigados a garantir a disponibilidade de pelo menos um atleta, durante as semanas e dias assinalados no calendário, nos dias úteis entre os horários das 21:00 e 23:59 de Portugal Continental.

11. m) Caso um jogador abandone um jogo sem que este tenha terminado, é atribuída derrota por 3-0 ou, caso o resultado do jogo seja superior a 3-0 aquando do abandono, mantém-se esse resultado (por exemplo, se o jogo estiver 4-0 e o jogador que está a perder abandonar, o resultado será de 4-0).

11. n) Todos os team-Managers ou treinadores dos clubes, cujos jogos estão a ser transmitidos, têm de estar presentes no canal de voz do discord dedicado ao seu clube.

Todos os participantes devem obedecer às seguintes regras, após o jogo:



11. a.1) Os relatórios dos jogos terão de ser realizados pelo team-manager ou treinador, no site Esports.fpf.pt.

11. b. 1) Nos relatórios deve ser inserida a seguinte informação: quais os jogadores que jogaram e o resultado dos jogos, bem como prova dos mesmos (print-screen do ecrã).

ARTIGO 12.º - CONFIGURAÇÕES

12. a) Os jogos são disputados no FC 26 em formato H2H em modo 95 overall na plataforma PS5.

12. b) Para realizar um jogo, o jogador visitado deve efetuar um pedido na plataforma PSN e adotar as seguintes configurações:

12. b. 1) Nível de Equipa: Qualquer

12. b. 2) Duração de cada parte: 6 minutos

12. b. 3) Controlos: Quaisquer

12. b. 4) Velocidade: Normal

12. b. 5) Squads: Modo 95

12. b. 5) Defesa: Tactical

12. c) A responsabilidade pelo cumprimento das configurações referidas é de ambos os jogadores.

12. d) Não são permitidos acordos entre os clubes que adulterem as configurações definidas.

12. e) Não é permitida a utilização de itens/cartas de treino.

12. f) Não podem ser utilizadas cartas de evolução.

ARTIGO 13.º - PRÉMIOS

1) Ao clube vencedor será atribuído um troféu oficial e quatro (4) medalhas.

CAPÍTULO III – DISCIPLINA



ARTIGO 14.º - DERROTA

No caso de uma equipa abandonar a competição, é atribuída uma derrota por 3-0 em todos os jogos (realizados ou por realizar).

ARTIGO 15 .º -DESQUALIFICAÇÃO DA COMPETIÇÃO

O team-manager ou treinador tem a responsabilidade de certificar que a inscrição e participação da sua equipa está em conformidade com o disposto no presente Regulamento, sob pena de a sua equipa ser desqualificada das provas nas quais está inserida.

ARTIGO 16 .º - IMPEDIMENTO DE PARTICIPAÇÃO EM COMPETIÇÃO

Um jogador que seja banido pela entidade que regula o jogo no qual se esteja a realizar a competição, neste caso, EA, fica também impedido de participar nas competições organizadas sob a alçada da AFL.

ARTIGO 17 .º - EXCLUSÃO DA COMPETIÇÃO

- 1) É excluída da competição a equipa que, por ocasião dos jogos, utilize linguagem antidesportiva, que incite a violência, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.
- 2) Comentários desrespeitosos, impróprios perante a organização, colegas e agentes da competição, serão punidos com um jogo de suspensão e até afastamento da competição em caso de reincidência.
- 3) É excluída de todas as provas qualquer equipa que utilize qualquer tipo de cheat.
- 4) Todos os jogadores devem ter pleno conhecimento do presente Regulamento, bem como dos cheats presentes no FC 2 6.
- 5) Qualquer sanção apenas pode ser aplicada mediante prova e após audiência prévia.
- 6) A violação destes regulamentos (ou de qualquer parte deles) por parte de qualquer clube, jogador, team manager ou treinador pode resultar em sanções complementares determinadas pela AFL, segundo um critério de razoabilidade.
- 7) As sanções contra os clubes e/os seus jogadores, team managers ou treinadores podem incluir, mas não estão limitados a:

7. a) Aviso (s).



- 7. b) Perda de um único jogo.
 - 7. c) Perda de todos os jogos.
 - 7. d) Perda de prémios.
 - 7. e) Exclusão do clube e/ou do jogador, team-manager ou treinador.
 - 7. f) Suspensão da Liga Lisboa Futebol Virtual.
 - 7. g) Desqualificação da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa ou de qualquer outra competição da AF Lisboa no futuro.
 - 7. h) Perda do status de vencedor.
- 8) Se qualquer jogo ou resultado for confiscado ou de outra forma impactado como resultado de uma sanção imposta pela AF Lisboa decorrente de violação do regulamento, a AF Lisboa reserva-se o direito de determinar se algum jogo relevante é/são repetido/os e/ou determinar o resultado de tal jogo (incluindo qualquer pontuação relevante se aplicável).
- 9) A AF Lisboa também se reserva o direito de determinar as consequências na Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa da desqualificação, suspensão e/ou expulsão de qualquer clube a seu critério.

ARTIGO 18 .º - FRAUDES E PROTESTOS DOS JOGOS

- 1) É expressamente proibida a adulteração de qualquer elemento técnico ou informático (uso de cheats) ou a exploração de imperfeições, erros ou falhas, conhecidas ou desconhecidas do jogo (bugs).
- 2) É proibida a adoção de comportamentos ou omissões impeditivas ao normal andamento do torneio, incluindo designadamente a adulteração dos rankings dos jogadores e o uso de provas falsificadas.
- 3) São admitidos protestos por incumprimento do adversário a qualquer uma das regras do presente regulamento e sempre que a ligação apresentar interrupções (lag), pode ser solicitado o comprovativo da velocidade da internet dos jogadores caso se verifique que a jogabilidade foi prejudicada.
- 4) Não é permitido um jogador utilizar uma ligação que não seja por cabo ligado diretamente ao router (ex. hotspot mesmo ligado por cabo). Sempre que seja notória uma variação constante da latência antes de entrar no jogo, poderá ser solicitado o envio de provas para verificarmos a ligação.
- 5) É excluído da competição o jogador que utilize linguagem antidesportiva, que incite a violência, corrupção, combinação de resultados desportivos, racismo, xenofobia ou qualquer outra forma de influenciar a adulteração de resultados desportivos ou de discriminação.
- 6) Todos os protestos devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização



pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

7) Os protestos dos jogos da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa são apreciados pela AFL.

8) Os protestos dos jogos são dirigidos à AFL, devendo ser fundamentados.

9) Os protestos dos jogos apenas podem ser apresentados pelos clubes neles intervenientes.

10) Todos os protestos devem ser apresentados antes do início dos jogos, caso contrário, os mesmos não serão válidos. A única exceção será nos protestos relativos:

10. a) A problemas de ligação (lag) em situações excecionais, tais como, num caso em que a latência antes de entrar no jogo esteja constante (4 ou 5 barras) e durante o jogo existam quebras e lag claramente notório e prejudicial ao jogo.

10. b) O comportamento antidesportivo (ofensas, linguagem ofensiva, uso de cheats).

CAPÍTULO IV – ORGANIZAÇÃO COMERCIAL

ARTIGO 19 .º - DIREITOS E TRANSMISSÃO

1) A AFL tem competência exclusiva para a negociação, autorização e sponsorização dos patrocínios, da publicidade, dos direitos de transmissão televisiva de todas as fases da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa e quaisquer outros relativos à promoção e exploração da prova e de cada um dos jogos que a integram.

2) Compete à AFL atribuir o estatuto de patrocinador oficial da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa.

3) A AFL é ainda a única detentora dos direitos de captação, fixação, acesso, disponibilização, exploração e transmissão, nacional ou internacional, por televisão, streaming ou qualquer meio, das imagens e sons dos treinos oficiais, jogos, entrevistas, cerimónias e conferências que no âmbito da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa se venham a realizar.

4) Qualquer jogo que não seja transmitido pela AFL ou respetivo media partner, pode ser transmitido pelos canais que sejam da inteira responsabilidade dos clubes ou dos seus jogadores.

5) Também são considerados media partners, streamers autorizados pela AFL devidamente identificados no Discord oficial da competição. Neste caso, o clube ou o jogador pode transmitir o jogo em simultâneo no seu canal, sendo que a AFL apenas assume a responsabilidade pelos acontecimentos na stream do media partner.



- 6) A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas pode ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na lei e nos regulamentos da AFL.
- 7) Compete ao clube visitado assegurar que a AFL detém os direitos referidos no presente Capítulo.
- 8) A AFL tem a responsabilidade de trabalhar em conjunto com o media partner e proteger os valores da competição.

CAPÍTULO V – ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

ARTIGO 20.º - COMPETÊNCIA

A organização financeira da Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa é da competência da AFL.

ARTIGO 21.º - ENCARGOS COM DESLOCAÇÕES

Os clubes convocados para as entregas de troféu terão de assegurar os custos das deslocações.

CAPÍTULO VI – DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

ARTIGO 22.º - COMUNICAÇÕES

Todas as comunicações entre as Partes deverão ser efetuadas mediante correio eletrónico simultaneamente para os seguintes endereços: futebolvirtual@aflisboa.pt e esports@fpf.pt.

As comunicações realizadas nos termos do número anterior apenas se considerarão efetuadas, se endereçadas à AFL.



ARTIGO 23.º - INTEGRAÇÃO DE LACUNAS

A Liga de Futebol Virtual da Associação Futebol de Lisboa rege-se pelas disposições deste Regulamento e, no que lhe for aplicável, pelo Regulamento de Provas Oficiais (parte geral) da AFL. As lacunas são integradas pela AFL.

ARTIGO 24.º - ENTRADA EM VIGOR

O presente Regulamento entra em vigor a partir de 18 de fevereiro de 2026, devendo ser posteriormente publicitado através do site Esports.fpf.pt e em www.aflisboa.pt.