

REGULAMENTO DE PROVAS OFICIAIS

Futebol de Onze | Seniores
Época 2026/2027





REGULAMENTO DAS PROVAS OFICIAIS

FUTEBOL DE ONZE | SENIOR MASCULINO

ÍNDICE

PARTE A - REGULAMENTO GERAL	4
CAPÍTULO I	4
<u>101 NOMENCLATURA</u>	4
CAPÍTULO II	5
<u>ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	5
<u>102 DA COMPETÊNCIA</u>	5
<u>103 CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE</u>	5
<u>103.A - SELEÇÕES DISTRITAIS</u>	8
<u>104 MARCAÇÕES</u>	9
<u>105 SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS</u>	11
<u>106 DIAS DOS JOGOS</u>	12
<u>107 HORÁRIO DOS JOGOS</u>	13
<u>108 DURAÇÃO DOS JOGOS</u>	13
<u>109 CAMPO DE JOGOS</u>	13
<u>110 BANCO DE SUPLENTES</u>	17
<u>111 VISTORIAS</u>	18
<u>112.DOS JOGADORES</u>	18
<u>113 SUBSTITUIÇÕES E MÍNIMO DE JOGADORES</u>	20
<u>113.A FISIOTERAPEUTAS / MASSAGISTAS</u>	20
<u>114 DOS TREINADORES</u>	20
<u>115 DOS EQUIPAMENTOS</u>	21
<u>116 PUBLICIDADE</u>	22
<u>117 DA ARBITRAGEM</u>	22
<u>118 OUTRAS DISPOSIÇÕES</u>	25
<u>119 ORGANIZAÇÃO COMERCIAL TITULARIDADE DE DIREITOS</u>	26
<u>120 PUBLICIDADE</u>	26
<u>121 AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA</u>	26
CAPÍTULO III	28
<u>ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</u>	28
<u>122 COMPETÊNCIA</u>	28
<u>122.2 DISPOSIÇÕES GERAIS</u>	28
<u>122.2.1 CONTROLE DE ENTRADAS</u>	28
<u>122.2.2 DISPOSIÇÕES FINAIS</u>	28
<u>123 DOS BILHETES</u>	28
<u>123.1 MODELO DE INGRESSO (BILHETE)</u>	28
CAPÍTULO IV	29
<u>SEGURANÇA</u>	29
<u>124 GESTOR DE SEGURANÇA</u>	29
CAPÍTULO V	31
<u>DELEGADO AO JOGO DA AFL</u>	31
<u>125 DELEGADO AO JOGO DA AFL</u>	31
PARTE B - REGULAMENTO ESPECÍFICO DE PROVAS	32
<u>FUTEBOL DE ONZE MASCULINO</u>	32
CAPÍTULO I	33
<u>201 CAMPEONATO DISTRITAL DA I DIVISÃO</u>	33
<u>201.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	33
<u>201.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</u>	33



<u>201.3 DOS PRÉMIOS</u>	34
CAPÍTULO II	35
<u>301 CAMPEONATO DISTRITAL DA II DIVISÃO</u>	35
<u>301.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	35
<u>301.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</u>	36
<u>301.3 DOS PRÉMIOS</u>	36
CAPÍTULO III	37
<u>401 CAMPEONATO DISTRITAL DA III DIVISÃO</u>	37
<u>401.1 ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	37
<u>401.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</u>	37
<u>401.3 DOS PRÉMIOS</u>	38
CAPÍTULO IV	39
<u>501 TAÇA “AFL”</u>	39
<u>501.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	39
<u>501.2 FORMAS DE DESEMPATE</u>	39
<u>501.3 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA</u>	40
<u>501.4 DOS PRÉMIOS</u>	40
CAPÍTULO V	41
<u>601 SUPERTAÇA AFL</u>	41
<u>601.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA</u>	41
PARTE C – CONTENCIOSO E AÇÃO DISCIPLINAR	42
CAPÍTULO I	42
<u>300 CONTENCIOSO</u>	42
<u>300.1 AÇÃO DISCIPLINAR</u>	42
<u>300.2 PROTESTOS E RECURSOS</u>	42
<u>DISPOSIÇÕES FINAIS</u>	43
NÚMERO DE PARTICIPANTES EM PROVAS	44
<u>SUBIDAS E DESCIDAS DE DIVISÃO</u>	44



PARTE A - REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I

101 NOMENCLATURA

- 101.1** A Associação de Futebol de Lisboa organizará todas as épocas desportivas, caso se justifiquem, as seguintes provas oficiais:

FUTEBOL DE ONZE MASCULINO

- 201** Campeonato Distrital da I Divisão
- 301** Campeonato Distrital da II Divisão
- 401** Campeonato Distrital da III Divisão
- 501** Taça “AFL” Seniores I Divisão, II Divisão e III Divisão
- 601** Supertaça “AFL” Seniores

- 101.2** Algumas destas Provas são de participação obrigatória, para os Clubes apurados, a saber:

- 201** Campeonato Distrital da I Divisão
- 301** Campeonato Distrital da II Divisão
- 501** Taça “AFL” - Todas as equipas participantes nos campeonatos distritais da I Divisão, II Divisão e da III divisão distrital.
- 601** Supertaça “AFL” Seniores.

- 101.3** Cada Prova será organizada segundo normas gerais, incluídas neste Regulamento Geral (Parte A) e segundo normas específicas de cada Prova (Parte B).

PROVAS EXTRAORDINÁRIAS

- 101.4** Para além das provas referidas em 101.1, cuja realização só excecionalmente não se concretizará, pode a Direção da Associação de Futebol de Lisboa organizar outras competições que entenda julgadas necessárias para assegurar a continuidade de atividade de todos os Clubes filiados.



CAPÍTULO II

ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

102 DA COMPETÊNCIA

- 102.1** A organização técnica das Provas, no que respeita à qualificação de jogadores, elaboração de calendários, homologação de resultados, classificações, julgamento de reclamações e aplicação sanções disciplinares, é da exclusiva responsabilidade dos Órgãos competentes da Associação de Futebol de Lisboa.
- 102.2** Caso não seja possível concluir em cada época desportiva, alguma ou algumas das competições mencionadas no artigo **101.1**, por fatos que resultem de caso de força maior, entendendo-se como tal as circunstâncias que impossibilitem a respetiva realização dos jogos dessas competições, por razões alheias à vontade da Associação de Futebol de Lisboa e dos Clubes envolvidos, a competição será anulada, caso não tenha sido concluída toda a 1ª volta da mesma (ou seja que todos os Clubes da referida competição, não possam ter jogado pelo menos uma vez com todos os competidores).
- 102.3** Porém, caso a força maior ocorra durante a 2ª volta das competições, para apuramento de Subidas e Descidas, deverão prevalecer as classificações que existirem no final da 1ª volta ou da 1ª fase, aplicando-se os critérios de desempate previstos no RPO.
- NOTA:** Os artigos **102.02** e **102.03**, não se aplicam em provas a eliminar, em que a competição será totalmente anulada.
- 102.4** Constituirão casos de força maior, quando se vierem efetivamente a verificar, as seguintes situações de forma exemplificativa e sem se limitar, a saber: tremores de terra, inundações, incêndios, pandemias, sabotagens, greves, embargos ou bloqueios internacionais, atos de guerra ou terrorismo, motins, estados de emergência ou de sítio e determinações governamentais ou administrativas injuntivas. A ocorrência de quaisquer circunstâncias que possam consubstanciar casos de força maior deve ser imediatamente comunicada pela Associação de Futebol de Lisboa a todos os envolvidos.

103 CLASSIFICAÇÕES E FORMAS DE DESEMPATE

- 103.1** Nas competições disputadas por pontos, adotar-se-á a seguinte tabela:

Vitória	3 pontos
Empate	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos

- 103.2** A ordenação da Classificação Geral dos Clubes que no final das Fases ou das Provas a disputar por pontos, se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, segundo a seguinte ordem de prioridades:



a) Número de pontos alcançados pelos Clubes empatados, nos jogos que entre si realizaram;

b) Em caso de igualdade do número de pontos alcançados nos jogos que realizaram entre si, diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, nos jogos que realizaram entre si;

NOTA: As Alíneas anteriores, **a)** e **b)**, apenas se aplicam caso a competição seja concluída na totalidade, conforme definido na parte B deste R.P.O.;

c) Ficando ainda dois ou mais Clubes empatados, após a utilização dos critérios anteriores, referidos nas alíneas **a)** e **b)** deste artigo, recorrer-se-á ao seguinte procedimento, para ordenação classificativa:

1. A maior diferença entre o número de golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados em todos os jogos realizados na Fase ou na prova em que na altura estão inseridos;

2. Maior número de vitórias, na Fase ou prova em que na altura estão inseridos;

3. Maior número de golos marcados, na Fase ou prova em que na altura estiverem inseridos;

4. Se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á em campo neutro, um jogo de desempate entre elas. Se terminado o tempo regulamentar desse jogo, o empate ainda subsistir, o vencedor será apurado, através da marcação de pontapés da marca de penalti de acordo com as Leis de Jogo;

d) Se após aplicação do nº 1 ao nº 3 da alínea c) ainda houver mais de duas equipas empatadas, realizar-se-á uma “poule” a uma mão em campo neutro, para apurar o vencedor;

e) Se ainda nesta “poule”, não se encontrar o vencedor e ficarem dois Clubes empatados, procede-se de acordo com o nº 2 a 4 da alínea c). Se ficarem os três ou mais empatados novamente, far-se-ão tantas “poules” quantas as necessárias para apurar o vencedor.

103.3 Quando a prova ou fase é realizada a uma volta ou em número ímpar de voltas a classificação geral dos Clubes que se encontrem com igual número de pontos depende, para efeito de desempate, das seguintes disposições, segundo a seguinte ordem de prioridades:

a) A maior diferença entre os golos marcados e o número de golos sofridos pelos Clubes empatados, em todos os jogos realizados na fase ou prova em que na altura estão inseridos

b) Mantendo-se a igualdade entre duas ou mais equipas após a aplicação da alínea anterior, será o maior número de vitórias na fase da competição em causa.

c) Mantendo-se ainda a igualdade entre duas ou mais equipas após a aplicação das alíneas anteriores, será o maior número de golos marcados na fase ou prova em que na altura estiverem inseridos.

d) Se ainda se registar empate e só houver duas equipas, realizar-se-á, em campo neutro, um jogo de desempate entre elas. Se terminado o tempo regulamentar desse jogo, o empate ainda subsistir, o vencedor será apurado



através da marcação de pontapés de penálti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

- e) Se ainda assim, houver mais de duas equipas empatadas, realizar-se-á uma “poule”, a uma mão, em campo neutro, para apurar o vencedor;
- f) Se ainda nesta “poule”, referida na alínea e), não se encontrar o vencedor, este será apurado através da marcação de pontapés de penálti, de acordo com as “Leis de Jogo”.
- g) Quando a competição a 2 voltas não for concluída e for considerada para classificação final a classificação de apenas a 1ª volta, ou número ímpar de voltas os critérios serão os das alíneas anteriores.

103.4 Se um Clube desistir depois do sorteio realizado, independentemente da Prova e de esta ter, ou não, iniciado, não haverá preenchimento da vaga por outro Clube. O Clube desistente será considerado último classificado da Prova ou da Série respetiva.

103.5 Normas de preenchimento de vagas de Clubes que desistam antes do sorteio.

103.5.1 No caso da ocorrência da desistência de um Clube que tenha sido despromovido, na época anterior, de uma Divisão nacional ou Divisão distrital imediatamente superior à Divisão distrital para a qual agora obteve a classificação automática, será convidada a ocupar a sua vaga:

- a) A equipa mais bem classificada na época anterior nessa Divisão distrital e que tenha sido despromovida administrativamente por imposições regulamentares, e que ainda não tenha sido repescada para esse efeito;
- b) Caso não exista já nenhuma equipa na situação referida na alínea anterior, será convidada a equipa mais bem classificada da Divisão distrital inferior, e que não tenha ainda sido promovida.

NOTA: No caso da existência de duas séries nessa Divisão distrital, será convidada a equipa mais bem classificada, que tenha o melhor coeficiente entre as dessa Divisão, sendo obtido esse coeficiente segundo os seguintes critérios por ordem de desempate:

- a) Critério coeficiente pontual – Obtido pela Divisão entre o número de pontos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas);
- b) Critério coeficiente saldo de golos – Obtido pela Divisão entre o saldo de golos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas);
- c) Critério coeficiente número de vitórias – Obtido pela Divisão entre o saldo de vitórias obtidas pelo número de jogos realizados (arredondado às milésimas);
- d) No caso de mesmo utilizando todos os critérios atrás descritos se mantiver uma igualdade entre os dois Clubes será feita uma Final a duas mãos para apuramento do Clube a ser convidado.

103.5.2 Se o Clube desistente tiver subido de Divisão na época anterior, a vaga será preenchida tendo em conta essa época, da seguinte forma e segundo ordem de prioridades:

- a) Se essa promoção foi feita através de um jogo de apuramento de subida, o Clube vencido será repescado;
- b) Existindo apenas uma série, será repescado o Clube imediatamente classificado;



c) Existindo duas séries, será repescado um Clube da mesma série do desistente, por ordem de classificação.

103.5.3 Se o Clube desistente já pertencia à Divisão distrital na época anterior, será convidada a ocupar a sua vaga:

a) A equipa mais bem classificada na época anterior nessa Divisão distrital e que tenha sido despromovida administrativamente por imposições regulamentares, e que ainda não tenha sido repescada para esse efeito;

b) Caso não exista já nenhuma equipa na situação referida na alínea anterior, será convidada a equipa mais bem classificada da Divisão distrital inferior, e que não tenha ainda sido promovida.

NOTA: No caso da existência de duas séries nessa Divisão distrital, será convidada a equipa mais bem classificada, que tenha o melhor coeficiente entre as dessa Divisão, sendo obtido esse coeficiente segundo os seguintes critérios por ordem de desempate:

a) Critério coeficiente pontual – Obtido pela Divisão entre o número de pontos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas);

b) Critério coeficiente saldo de golos – Obtido pela Divisão entre o saldo de golos obtidos pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas);

c) Critério coeficiente número de vitórias – Obtido pela Divisão entre o saldo de vitórias obtidas pelo número de jogos realizados (arredondado até às milésimas);

d) No caso de, mesmo utilizando todos os critérios atrás descritos, se mantiver uma igualdade entre dois Clubes, será feita uma Final a duas mãos, para apuramento do Clube a ser convidado.

103.5.4 Para a aplicação do disposto nos nºs 103.4.1, 103.4.2 e 103.4.3, recorre-se, em primeiro lugar, à Fase Final das respetivas Provas, caso as mesmas não sejam disputadas apenas numa única Fase.

103.5.5 Caso uma equipa “A” ou “B” de um Clube, seja despromovida à 1ª ou à 2ª Divisão distrital, onde compitam equipas do mesmo Clube, estas serão consideradas em lugar de despromoção, contando para as descidas regulamentares de Divisão na condição de descida administrativa.

103.5.6 Em conformidade com o Regulamento da Taça de Portugal, prova organizada pela FPF, não será permitida a participação na Taça AFL de nenhuma equipa “B”, “C” e “D” de Clube, SAD ou SDUQ, bem como de equipas satélites, que participem nas provas organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa.

103.A - SELEÇÕES DISTRITAIS

103.A.1 Sempre que se realizem Torneios ou Jogos em que participem as Seleções Distritais, as provas da Associação de Futebol de Lisboa não serão interrompidas.

103.A.2 Os Clubes que tenham um ou mais jogadores convocados para as Seleções Distritais da respetiva categoria etária, podem requerer a alteração dos jogos nos quais esses jogadores não possam ser utilizados. Os Clubes com jogadores que não sejam da categoria etária da prova, mas estejam habilitados a participar na mesma, nos termos regulamentares, beneficiam desse regime



desde que tenham participado em mais de 50% dos jogos da prova disputados até à data da convocatória.

- 103.A.3** Os pedidos terão que ser efetuados no dia útil imediato à publicação da última convocatória, caso contrário não serão aceites.
- 103.A.4** Em caso de alteração de jogos em virtude da convocação de jogadores às Seleções Distritais, deixa de ser necessário o acordo expresso do Clube adversário, sendo que a AFL remarcará o jogo para outra data, dentro de um período mínimo de 72 horas.
- 103.A.5** A AFL informará os Clubes da nova data e hora do jogo com uma antecedência mínima de 48 horas relativamente à mesma.

104 MARCAÇÕES

- 104.1** A Associação de Futebol de Lisboa estabelecerá durante a primeira quinzena de julho de cada ano, as datas das Provas Oficiais a realizar durante a época com a ressalva de, no caso de haver necessidade de marcação de jogos das Provas Nacionais ou das Seleções Distritais, poder alterar o calendário já elaborado e tornado público.
- 104.2** Salvo casos especiais, devidamente fundamentados e que a Direção da Associação de Futebol de Lisboa considere excecionalmente de atender, os encontros adiados das Provas Oficiais deverão realizar-se, antes das DUAS últimas jornadas da competição, exceto se corresponderem às últimas DUAS jornadas e, neste caso, realizar-se-ão antes da última jornada, com exceção dos jogos que não tenham nenhuma implicação classificativa.
- 104.3** A Associação de Futebol de Lisboa comunicará com a devida antecedência, aos Clubes participantes, a indicação dos locais e horas dos jogos.
- 104.4** Entenda-se por devida antecedência o prazo mínimo de 72 horas, anterior à data marcada para os jogos, com exceção daqueles que forem mandados repetir e dos que neste Regulamento têm que ser, expressamente, marcados para o prazo de 48 horas para serem efetuados. Nos casos que seja necessário fazer a comunicação em tão curto prazo, esta será feita para o e-mail oficial do Clube.
- 104.5** A Associação de Futebol de Lisboa poderá marcar jogos para horas diferentes das habituais.
- 104.6** No caso de coincidirem jogos de Seniores a nível distrital, para os Clubes que jogarem na qualidade de visitados, desde que utilizem o mesmo campo ou complexo desportivo, a Associação de Futebol de Lisboa marcará o jogo da Divisão inferior, para um horário a seguir ao jogo da Divisão superior se houver condições para esse efeito. Se um destes jogos pertencer ao Clube proprietário do complexo desportivo, este tem prioridade na escolha do horário.
- 104.7** Todos os jogos das Provas da Associação de Futebol de Lisboa serão efetuados em campos que obedeçam às condições fixadas neste Regulamento e serão sempre disputados de harmonia com as “Leis de Jogo” oficialmente adotadas e em vigor na época respetiva.
- 104.8** Os jogos dos Clubes cujos campos se encontram interditados por motivos disciplinares, efetuar-se-ão em campos neutros situados no distrito de Lisboa,



propostos pelo Clube visitado, sujeito, no entanto à aprovação da Associação de Futebol de Lisboa.

- 104.9** Quando, por más condições climatéricas, ou por qualquer motivo de força maior que não dependa de intervenção humana, não for possível iniciar um jogo, este realizar-se-á em data e hora acordada pelos delegados, a comunicar à Secção de Organizações da Associação de Futebol de Lisboa, no prazo máximo de 3 (três) dias úteis, pelos clubes envolvidos. Após esse prazo, na falta de acordo cabe à Associação de Futebol de Lisboa designar nova data.
- 104.10** Iniciado e suspenso um jogo por más condições climatéricas ou por qualquer motivo de força maior, que não dependa da intervenção humana, o mesmo completar-se-á com o tempo que faltava jogar no momento da suspensão para concluir a duração regulamentar do mesmo. O jogo realizar-se-á em data e hora acordada pelos delegados, a comunicar à Secção de Organizações da Associação de Futebol de Lisboa, no prazo máximo de 3 (três) dias úteis, pelos clubes envolvidos. Serão tidas em consideração todas as ocorrências que se verificavam no momento da suspensão, devendo o Árbitro mencionar no relatório do jogo onde a bola se encontrava no momento da interrupção, que equipa deve recomeçar o jogo e com o tempo de jogo, resultado e exibição de cartões a cada equipa.
- 104.11** Se a classificação de momento assim o aconselhar, a Associação de Futebol de Lisboa obrigará os Clubes a jogar sempre antes da jornada seguinte, para evitar possíveis prejuízos a terceiros.
- 104.12** Os jogos anulados e mandados repetir, por motivo de protestos julgados procedentes, serão disputados nos campos onde se efetuaram da primeira vez.
NOTA: Caso o campo não se encontre disponível por virtude do Clube visitado não ser o seu proprietário ou arrendatário, ser-lhe-á facultada a utilização de outro campo, o qual será marcado pela Associação de Futebol de Lisboa.
- 104.13** A Associação de Futebol de Lisboa poderá marcar jogos para horas e dias diferentes dos habituais, salvo em relação às duas últimas jornadas de cada Prova ou Fase, nas quais os jogos terão sempre que ser disputados à mesma hora e no mesmo dia, por todos os Clubes intervenientes.
- 104.14** No entanto, quanto aos jogos das duas últimas jornadas, a Associação de Futebol de Lisboa poderá, excecionalmente, autorizar a alteração do dia / hora, se não houver problemas classificativos, quer para os Clubes diretamente envolvidos, quer para terceiros.
- 104.15** Nos jogos da última jornada, caso estejam em causa a classificação final dos Clubes e que interfiram nas subidas e descidas de divisão, serão tomadas as seguintes medidas cautelares:
- a)** Será atempadamente nomeado um delegado da AFL para cada um dos jogos;
 - b)** Os jogos terão de se iniciar e recomeçar após o intervalo, todos no mesmo minuto, aceitando-se uma diferença máxima de 30 segundos;
 - c)** Para fazer cumprir o estabelecido na alínea b), os delegados estarão em comunicação direta, via telefone;



d) Se por qualquer razão, um dos jogos não se inicie, todos os outros jogos não se iniciarão;

e) Caso se venha a provar que o jogo mencionado na alínea d) não se iniciou por responsabilidade objetiva de um dos Clubes, a qual deverá ser apurada com Urgência e no mais curto espaço temporal possível, pelo Órgão competente, será o mesmo punido em conformidade com os Regulamentos em vigor;

f) O(s) jogo(s) não realizado(s) mas que tinha(m) condições para se iniciar(em), conforme alínea d), será(ão) remarcado(s) para data a indicar, após apuramento das eventuais responsabilidades;

g) Caso não seja apurada responsabilidade objetiva a qualquer dos Clubes no(s) jogo(s) que não teve ou não tiveram condições de se iniciar, será(ão) remarcado(s) para a mesma data dos referidos na alínea f).

104.16 O tempo máximo de espera por parte da equipa de arbitragem, para início dos jogos, será de 15 minutos, tendo em atenção à hora oficial estabelecida para o jogo em questão, findo o qual, e não se encontrando presente no terreno de jogo uma das equipas por motivos exclusivos da sua responsabilidade, a equipa de arbitragem deverá dar por concluído o jogo e relatar esse fato na ficha de jogo da equipa presente, bem como no seu relatório, para posterior decisão administrativa em conformidade com a regulamentação em vigor à data de realização do jogo, pelos órgãos e serviços competentes da Associação de Futebol de Lisboa.

105 SORTEIOS E ALTERAÇÕES DE JOGOS

105.1 Os sorteios para elaboração dos calendários dos jogos para as diversas Provas serão feitos nas instalações da Associação de Futebol de Lisboa, com transmissão através das plataformas eletrónicas ou redes sociais de páginas oficiais da Associação de Futebol de Lisboa.

105.2 Admitem-se, arranjos e agrupamentos de jogos, de modo a evitar acumulação de desafios numa mesma localidade ou na sua área, em defesa dos interesses desportivos e financeiros da Provas. As propostas de arranjos e agrupamentos deverão ser solicitadas à Associação de Futebol de Lisboa com uma antecedência mínima de 48 horas antes da data da realização do sorteio.

NOTA: Apenas é permitido solicitar o número de bola, para jogar em casa ou fora. Se existir mais que um pedido, serão as bolas sorteadas, no entanto a Associação de Futebol de Lisboa poderá atribuir determinado número de bola ou bolas, por motivos julgados por esta justificada.

105.3 Dentro das possibilidades que o esquema da Prova permita a Associação de Futebol de Lisboa tomará em consideração os arranjos e agrupamentos que lhe forem sugeridos pelos Clubes, os quais serão vinculativos.

105.4 Para esse efeito, as jornadas da I, II e III Divisões, deverão coincidir, sempre que possível.

105.5 Os Clubes que estão classificados para participar em Provas de inscrição obrigatória, terão de realizar a sua inscrição, com a entrega do boletim de inscrição em Provas, após a regularização da sua situação financeira, até ao último dia do mês de julho da época respetiva.



Após a data suprarreferida, serão os Clubes notificados, por escrito, para o seu endereço eletrónico oficial, pelos serviços competentes da Associação de Futebol de Lisboa, concedendo-lhes um prazo adicional de 2 (Dois) dias úteis, para se pronunciarem sobre a sua participação na respetiva Prova.

Findo esse prazo, os serviços competentes da Associação de Futebol de Lisboa terão que providenciar a sua substituição, em conformidade com o artigo **103** deste Regulamento.

Para a participação em Provas de inscrição livre, só serão aceites inscrições até 10 (Dez) dias úteis antes da data da realização dos respetivos sorteios.

- 105.6** Os pedidos de antecipação ou adiamento às datas ou horários dos jogos previstos nas marcações de jogos, deverão dar entrada na Associação de Futebol de Lisboa com a antecedência mínima de 10 (Dez) dias úteis em relação à data do jogo, sem o acordo do adversário, com exceção dos jogos a realizar fora das datas e / ou horários oficiais das respetivas competições, em que terá de obter o respetivo acordo escrito.
- 105.7** As alterações de recinto de jogo, em todas as competições, sem acordo do adversário apenas poderão acontecer se o/os recinto(s) indicado(s) pelo Clube visitado para a realização dos seus jogos em casa, estiverem impraticáveis para a prática desportiva, por motivo de obras, catástrofe natural ou por decisão da AFL. Esta situação terá de ser comprovada por documento oficial da entidade competente e o Clube adversário deverá ser informado oficialmente com a maior antecedência possível.
- 105.8** Excecionalmente, poderão solicitar alterações devidamente fundamentadas e com o acordo do adversário até 10 (Dez) ou 5 (Cinco) dias úteis, da data calendarizada, mediante o pagamento de uma taxa de 25,00€ ou 40,00€, respetivamente, por cada jogo alterado.
- 105.9** Em princípio, não serão validados pedidos de alteração, nos 2 (Dois) dias úteis anteriores à data calendarizada.
- 105.10** O Clube apenas pode mudar o campo de jogo apresentado, como o seu campo nas seguintes condições, a saber:
- a)** Interdição por motivos disciplinares;
 - b)** Campo considerado incapaz e nesta condição o campo só poder tornar a ser utilizado após vistoria da AFL;
 - c)** Em todas as outras situações em que o Clube visitado queira alterar o recinto de jogo só o pode fazer com a concordância do adversário.
- 105.11** Sempre que em qualquer Prova seja necessário constituir mais que uma série, será considerada a localização geográfica da sede dos Clubes envolvidos, de Norte para Sul do distrito de Lisboa, de acordo com as coordenadas geográficas obtidas e validadas de forma eletrónica, em programas existentes para esse efeito.

106 DIAS DOS JOGOS

- 106.1** Sábados, Domingos e Feriados (de tarde ou noite (início 20:00 horas)), e de 2ª a 6ª feira (de noite (início 20:00 horas)).

NOTA: Os jogos a realizar em período noturno (início 20:00 horas) terão de ser objeto de acordo prévio entre os Clubes envolvidos e autorizados pelos



serviços da Associação de Futebol de Lisboa, de forma a validarem que a infraestrutura desportiva a utilizar está validada para a realização de jogos oficiais em período noturno.

107 HORÁRIO DOS JOGOS

- 107.1** No início de cada época desportiva, será publicado no Comunicado Oficial Nº 1, o horário dos jogos de todas as Provas. Ao Clube proprietário do campo é dada a preferência no horário, quando um dos jogos não for o seu.
- 107.2** Não poderão ser marcados início de jogos, entre as 12h00 e as 14h00, mesmo existindo o acordo entre ambos os Clubes.

108 DURAÇÃO DOS JOGOS

- 108.1** Futebol Sénior Masculino, os jogos, terão a duração de 90 minutos, divididos em duas partes de 45 minutos cada, separadas por um intervalo que não pode exceder os 15 minutos.
- 108.2** É permitida uma pausa para hidratação em cada parte, nos jogos disputados com temperatura igual ou superior a 32º C, em conformidade com as Leis do Jogo e nos seguintes termos:
- a)** Os Delegados dos clubes assim acordem, com a autorização do árbitro, na reunião de organização do jogo;
 - b)** Caso os Delegados não acordem o tempo em que ocorrerá as paragens, estas terão lugar por volta dos 30' e 75' de jogo;
 - c)** terá duração de até 1 minuto e a respetiva duração será adicionada ao tempo de compensação de cada parte.

109 CAMPO DE JOGOS

- 109.1** O terreno de jogo tem que ser retangular, com as dimensões seguintes:

	Máximo	Mínimo
Comprimento	120 metros	90 metros
Largura	90 metros	45 metros

Na falta absoluta de marcação regulamentar, o jogo não poderá ser realizado.

- 109.2** Um campo de jogo, para a realização de encontros oficiais, deve satisfazer as seguintes condições:
- a)** Apresentar uma superfície uniformemente plana e estar perfeitamente marcado;
 - b)** Ter um solo coberto de relva natural, sintética ou de terra batida;
 - c)** Estar situado em recinto fechado;
 - d)** Satisfazer o determinado nas “Leis de Jogo” no que se refere ao retângulo e possuir vedação que limite a parte reservada ao público;
 - e)** Deve possuir, pelo menos, dois balneários separados para os Clubes e um outro para a equipa de arbitragem. Os balneários para os clubes devem ter disponíveis pelo menos 20 cabides, sanitários e chuveiros, estes em número adequado aos desportistas que os possam utilizar, com boas condições de salubridade e abastecidos de água quente, devendo os aparelhos de aquecimento da mesma estarem instalados em compartimentos próprios fora



dos balneários. O balneário para a equipa de arbitragem deve ter disponíveis pelo menos 3 cabides, sanitários e chuveiros, com boas condições de salubridade e abastecidos de água quente, devendo os aparelhos de aquecimento da mesma estarem instalados em compartimentos próprios fora dos balneários.

f) Em caso de marcação insuficiente motivada por mau tempo ou outra causa, o árbitro deverá ordenar a sua correta marcação, seja em que tempo for de jogo, não podendo ultrapassar os 30 minutos de interrupção, para esse efeito;

g) Na falta absoluta de marcação regulamentar, o jogo não poderá ser realizado;

h) Os dois postes e a barra das balizas devem ter o mesmo diâmetro. Devem ser de madeira ou metal. A sua forma deve ser circular (devem ser redondos). A linha de baliza deve ter a mesma largura que os postes e barra transversal. Deverão ser aplicadas redes às balizas e ao solo por trás da baliza, com a condição de serem convenientemente colocadas e fixadas de maneira a não prejudicar o Guarda-Redes. Os postes da baliza e barra transversal devem ser de cor branca;

i) O resguardo que separa o retângulo de jogo da parte destinada ao público pode ser em madeira, em cimento, em ferro ou cabos metálicos, mas deve ter a altura mínima de 1 metro. Se a vedação for de madeira, deve estar situada a 1,5 metros das linhas laterais do retângulo e a 2 metros da linha de fundo. Estas distâncias aumentam, respetivamente, para 2 e 3 metros, quando a vedação for em cimento e para 2,5 e 3,5 metros se tratar de cabos metálicos. Estes não podem ter menos de 0,015 metros de diâmetro e devem ser suportados por hastes espaçadas num mínimo de 2 metros e estarem sempre bem esticados;

j) Se parte do resguardo / vedação cair ou não existir, desde que se interdicte espetadores nessa zona, o jogo deverá iniciar-se / continuar;

k) Os balneários têm de estar afastados do público e situados no complexo desportivo. O acesso dos Balneários ao Terreno de Jogo tem de estar obrigatoriamente vedado, sendo essa área apenas reservada aos jogadores, técnicos, equipa de arbitragem e dirigentes devidamente identificados, e outros agentes autorizados, nomeadamente, Delegado AFL, forças de segurança (PSP ou GNR), Gestor de Segurança, PCS's, ARD's e observador dos árbitros nomeado, um membro do Conselho de Arbitragem da AFL em exercício de funções, elementos da AFL/TV e Diretor de Campo;

l) Os Clubes devem reservar nos seus campos um camarote, ou um espaço reservado, para os Órgãos Sociais da Federação Portuguesa de Futebol e outro para os Órgãos Sociais da Associação de Futebol de Lisboa;

m) Os Clubes devem providenciar um espaço adequado para o observador da equipa da arbitragem (nomeado para esse efeito), assim como para o elemento do gabinete técnico da AFL;

n) É recomendável a existência de um posto de socorros no complexo desportivo, facilmente acessível do exterior;

o) Os campos de jogos devem ser implantados em terrenos vedados ao público por divisória rígida, convenientemente preparados e com as dimensões regulamentares para a prática dos desportos a que se destinam;



p) O campo de jogo deve ser marcado com linhas visíveis não superiores a 12 cm de largura e nunca com sulcos cavados em V;

Na marcação deve ser utilizada cal líquida, admitindo-se, no entanto, que desde que a natureza do terreno o aconselhe, as marcações possam ser feitas a negro ou vermelho, utilizando-se o pó de carvão ou o pó de tijolo;

Em caso algum será permitida a utilização de serradura de madeira, que facilmente se eleva do solo, ou de cal viva, que em contato com a água pode causar queimaduras nos jogadores;

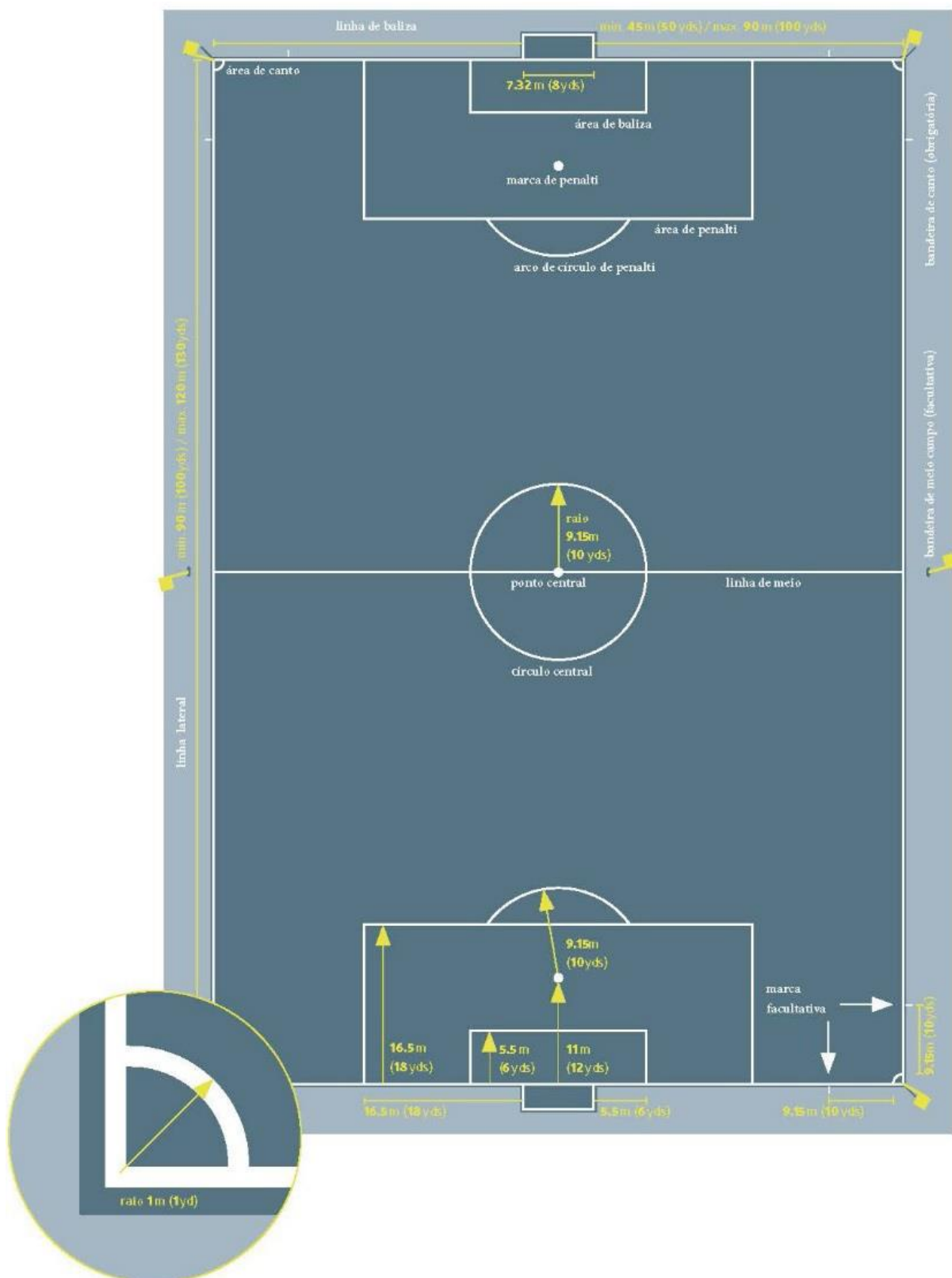
q) O campo deverá ter uma área técnica com as dimensões mínimas mencionadas no desenho em anexo. A área técnica estende-se 1 metro para cada lado do banco dos suplentes e para a frente, até 1 metro da linha lateral;

r) O perímetro ou circunferência dos postes e da barra não poderá exceder 37,70 centímetros, nem ser inferior a 31,40 centímetros, ou seja, o diâmetro dos postes e da barra não poderá ser superior a 12 centímetros, nem inferior a 10 centímetros;

s) O balneário das duas equipas tem de se encontrar a uma distância equivalente do terreno de jogo, e no caso de impossibilidade de tal, deverá ser concedido à equipa visitante o balneário mais perto da entrada para o terreno do jogo.



CAMPO DE FUTEBOL DE ONZE





110 BANCO DE SUPLENTES

- 110.1** Salvo no caso referido no parágrafo seguinte, os bancos destinados aos Delegados ao jogo, Treinadores, Médico/Enfermeiro / Massagista / Fisioterapeuta e Jogadores suplentes/substituídos devem ser colocados ao longo da linha lateral, equidistantes da linha de meio-campo, com o afastamento máximo de 16 metros. O banco da equipa visitante, sempre que possível, deve estar no lado oposto onde estiverem concentrados os sócios do Clube visitado.

A distância do banco à linha lateral não pode ser inferior a 1 metro, conforme determinação da FIFA. Sempre que possível os bancos deverão ser iguais e protegidos por materiais resistentes, não perfuráveis, nem estilhaçáveis.

Composição do banco de suplentes

- 110.2** O banco de suplentes dever ser composto pelos seguintes elementos dos Clubes:

- a) 1 Delegado ao jogo;
- b) 1 Treinador Principal;
- c) 1 Treinador-Adjunto; *
- d) 1 Treinador Estagiário, caso exista; *
- e) 1 Médico, Enfermeiro, Fisioterapeuta, Massagista ou Técnico SBV-DAE;
- f) 7 Jogadores Suplentes.

NOTA: Em caso da não existência de um destes elementos (*), na ficha técnica, um deles poderá ser substituído por um 2º Delegado, não sendo, no entanto, permitida a presença de mais de 2 Delegados simultaneamente em cada ficha de jogo.

- 110.3** Todos os elementos do banco de suplentes devem encontrar-se identificados na ficha técnica e possuir equipamentos ou coletes que os distingam dos jogadores a ser efetivamente utilizados.
- 110.4** Todos os elementos que se encontrem no banco de suplentes, à exceção dos jogadores, devem possuir uma braçadeira que indique a função exercida.
- 110.5.1** É obrigatória a presença de um Delegado ao jogo, um Treinador Principal, e um dos seguintes agentes desportivos: médico, enfermeiro, fisioterapeuta, massagista ou um elemento com a certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE).
- 110.5.2** O elemento com certificação obrigatória do Curso de Cuidados Básicos de Saúde (SBV-DAE) não pode exercer a função de jogador.
- 110.5.3** Caso algum agente desportivo inscrito no banco de suplentes se encontre a desempenhar a função de técnico SBV-DAE em acumulação com outra, deve fazer a devida referência nos campos de observações da documentação oficial de jogo, sob pena de incorrer em infração disciplinar.
- 110.6** Os jogadores após terem sido substituídos podem permanecer no banco de suplentes, desde que devidamente equipados e com coletes.
- 110.7** No caso de o Clube ter um Treinador Estagiário de "Grau II/UEFA B", a cumprir Estágio à data do jogo, que não seja o Treinador Principal ou Treinador-Adjunto, o espaço na ficha de jogo destinado ao mesmo, não pode ser ocupado por outro elemento.



- 110.8** No caso de comportamento antidesportivo passível de advertência ou expulsão dos elementos presentes no banco de suplentes, o árbitro deverá fazer uso dos cartões amarelo ou vermelho consoante a gravidade da infração praticada.

111 VISTORIAS

- 111.1** A vistoria das instalações desportivas compete à Associação de Futebol de Lisboa, sendo da inteira responsabilidade dos Clubes, avisar a mesma, de eventuais alterações efetuadas depois da vistoria realizada. A Associação, sempre que o achar conveniente, pode efetuar vistorias adicionais.
- 111.2** No início de cada época e sempre que ocorram alterações, os Clubes filiados terão que obrigatoriamente informar a Associação de Futebol de Lisboa em documento próprio (fornecido por esta) sobre as novas condições dos recintos de jogos a utilizar em Provas Oficiais, sob pena de procedimento disciplinar.

112.DOS JOGADORES

- 112.1** É permitido a um Clube que tenha duas ou mais equipas da mesma categoria em campeonatos diferentes, utilizar os jogadores da forma que entender.
- 112.2** As equipas “B”, “C” e “D” de Clubes, SAD ‘s ou SDUQ ‘s que participam em Provas organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, no escalão de Seniores, apenas podem comportar 3 jogadores na ficha técnica de cada jogo, com idade superior a Sub-21.
- 112.3** Os Clubes participantes em todas as competições mencionadas no artigo 101.1 terão de inscrever o mínimo de 9 (nove) jogadores formados localmente, em todas as fichas de jogo das respetivas competições.
- 112.3.1** As equipas “B”, “C” e “D” dos Clubes participantes em todas as competições mencionadas no artigo 101.1 terão de inscrever o mínimo de 12 (doze) jogadores formados localmente, em todas as fichas de jogo das respetivas competições.
- 112.3.2** Os jogadores de Clube, cuja a equipa “A” disputa prova nacional, ficam impedidos de participar nas equipas “B”, “C” e “D” desse Clube, após terem sido utilizados em 10 jogos na equipa “A”.
- 112.4** Em caso de incumprimento do estabelecido anteriormente, o Clube será penalizado em cada jogo, em conformidade com o Regulamento Disciplinar e respetivas adaptações, em vigor na Associação de Futebol de Lisboa.
- 112.5** Não podem participar em jogos de repetição ou de complemento, os jogadores que não estivessem aptos na data do jogo original e estejam a cumprir castigo na data do novo jogo.
- 112.6** Consideram-se com direito a tomar parte nos jogos das Provas da Associação de Futebol de Lisboa, os jogadores que reúnem todos os requisitos legais, à data da realização daqueles.
- 112.7** Antes do início de cada jogo (30 minutos) os Delegados entregarão ao Árbitro a relação (ficha técnica) dos Jogadores com os Cartões-Licença.
- 112.8** Obrigatoriamente a equipa de arbitragem deve proceder à identificação dos jogadores fora do terreno de jogo.



- 112.9** O Delegado ao jogo de cada equipa pode acompanhar a equipa de arbitragem na identificação dos Jogadores da equipa adversária.
- 112.10** Se o árbitro ou o delegado de uma equipa, ao confrontar um determinado jogador com o cartão, tiver dúvidas na identificação, antes do jogo se ter iniciado, deve solicitar-lhe que o acompanhe à cabine a fim de preencher e assinar um questionário, a fornecer pela Associação de Futebol de Lisboa, onde conste: nome (completo), filiação (nomes completos), data de nascimento e morada (completa).
- NOTA:** Se a situação ocorrer depois do jogo já se ter iniciado, e o árbitro for informado pelo delegado que pretende a identificação de um ou mais jogadores da equipa adversária, o árbitro deve, de imediato, informar o jogador ou jogadores, assim como o delegado dessa equipa, que após término da 1ª ou da 2ª parte do jogo, o devem acompanhar até à cabine do árbitro para proceder à identificação. O delegado que pedir a identificação também terá, igualmente, de estar presente.
- 112.11** O Delegado do Clube deve também assinar por baixo da assinatura do Jogador, a confirmar a sua identificação.
- 112.11.1** Se o Jogador se recusar a preencher e assinar e/ou o Delegado ao jogo do Clube se recusar a assinar o questionário fornecido pela Associação de Futebol de Lisboa, o Árbitro não permite a utilização do jogador no encontro;
- 112.11.2** Sempre que existam dúvidas quanto à identificação de um determinado jogador, o Delegado da equipa que levante dúvidas poderá solicitar a identificação do mesmo. Esta apenas pode ocorrer no início, ou no intervalo, ou no final do respetivo jogo.
- 112.12** Os Jogadores consideram-se fisicamente aptos para a prática do Futebol, quando inspecionados e aprovados para a referida modalidade.
- 112.13** Acumulação de cartões amarelos na mesma competição.
- 112.13.1** O jogador que, em jogos diferentes, na mesma época desportiva e mesma competição, acumular uma série de cartões amarelos pela prática de infrações previstas no Artigo anterior é sancionado com suspensão de 1 jogo, assim que atingir o 5.º, o 9.º, o 12.º, e assim sucessivamente em séries de 3 cartões amarelos.
- 112.13.2** A sanção referida no número anterior não pode ser atenuada, nem agravada, nem a prática da infração aí prevista pode constituir agravante ou atenuante relativamente à determinação da sanção de outras infrações.
- 112.13.3** Para efeitos da contagem a que se refere o número 1, não são considerados os casos de dupla advertência em jogo oficial.
- 112.13.4** O disposto no presente Artigo apenas é aplicável quanto às seguintes competições:
- a)** Campeonato Distrital I Divisão Seniores Masculinos;
 - b)** Campeonato Distrital II Divisão Seniores Masculinos;
 - c)** Campeonato Distrital III Divisão Seniores Masculinos.
- NOTA:** Sendo os castigos cumpridos obrigatoriamente, nas Provas em que os atletas são advertidos.



113 SUBSTITUIÇÕES E MÍNIMO DE JOGADORES

- 113.1** Em todos os jogos das competições organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, na categoria de Seniores Masculinos, poderão efetuar-se cinco substituições, não podendo os jogadores substituídos voltar ao terreno de jogo, podendo permanecer no banco de suplentes desde que devidamente equipados e com coletes que os distingam dos jogadores em campo. Para o efeito, cada equipa apenas dispõe de três momentos de paragem de jogo para efetuar as substituições que entender convenientes.
- 113.2** Nos jogos das Provas em que o Regulamento prevê prolongamento no fim do tempo regulamentar e antes do início do prolongamento, as equipas podem efetuar substituições, a que ainda tiverem direito, não contando esse espaço como momento de paragem.
- 113.3** Após o início do prolongamento, apenas poderá haver as paragens de tempo de jogo, para as equipas efetuarem substituições, a que ainda tiverem direito, caso não tenham realizado, até esse momento, a totalidade dos tempos de paragem, conforme definido no artigo **113.1**.
- 113.4** Um jogo de Futebol de Onze só pode ter início ou decorrer com o número mínimo de sete Jogadores por equipa, sendo obrigatória a presença, nesse número, de um Guarda-Redes e um Capitão de equipa.
- 113.5** O treinador adjunto ou treinador estagiário pode ausentar-se da área técnica para ministrar o aquecimento aos jogadores, devendo regressar à referida área, logo que termine o aquecimento ou as substituições regulamentares tenham sido efetuadas.

113.A FISIOTERAPEUTAS / MASSAGISTAS

- 113.A.1** Os Clubes participantes em competições oficiais de Futebol de Onze, organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa, têm que, obrigatoriamente, dispor nos seus quadros, de um Fisioterapeuta ou de um Massagista habilitado com o referido curso ou equivalência, ou de um Enfermeiro, ou de um Técnico com formação devidamente comprovada de Suporte Básico de Vida - DAE. Um dos elementos atrás citados, tem de constar obrigatoriamente na ficha técnica e estar presente em todos os jogos da competição.

114 DOS TREINADORES

- 114.1** Os Clubes participantes na 1ª Divisão Distrital devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal, com pelo menos a habilitação mínima de "Grau II/UEFA B", e os treinadores adjuntos devem ser detentores da habilitação mínima de "Grau I/UEFA C", verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de Agosto.
- 114.1.1** Os treinadores principais das equipas que sejam promovidas ao Campeonato Distrital da 1ª Divisão, que não estejam habilitados, em conformidade com o ponto 114.1, beneficiam de um ano de carência, nessa primeira época desportiva.
- 114.2** Os Clubes participantes na 2ª e 3ª Divisão Distrital devem obrigatoriamente inscrever um treinador principal por cada equipa inscrita, com pelo menos a



habilitação mínima de "Grau I/UEFA C", verificando-se a correspondência dos graus a que alude a Lei n.º 40/2012, de 28 de Agosto.

- 114.3** Os Clubes podem ainda inscrever treinadores adjuntos, desde que tenham obtido a habilitação mínima de "Grau I/UEFA C" ou superior.
- 114.4** Os Clubes podem ainda, mediante validação prévia do Gabinete Técnico da AFL, cumprindo com o Regulamento de Estágios em vigor, inscrever treinadores estagiários de "Grau II/UEFA B", sendo que, estando os mesmos equiparados aos treinadores habilitados com o "Grau II/UEFA B", está autorizada a sua inscrição na ficha de jogo, como treinador principal, treinador-adjunto ou treinador-estagiário.
- 114.5** Os Clubes são obrigados a indicar na ficha técnica o treinador principal da equipa que seja o responsável técnico desse jogo, bem como o respetivo nível de habilitação, e o treinador terá que estar obrigatoriamente presente no jogo.
- 114.6** Quando o treinador principal se encontre impedido pontualmente de desempenhar as suas funções, quer seja por motivos de força maior e/ou motivos disciplinares, pode ser substituído pelo treinador-adjunto ou por outro treinador inscrito pelo Clube e que se encontre habilitado para o efeito.
- 115.7** Nos termos da Lei, é obrigatória a obtenção de título profissional válido para o exercício da atividade de treinador.
- 114.8** Um Treinador só pode exercer funções num único Clube.
- 114.9** Em caso algum é permitido acumular as funções na mesma equipa de treinador e jogador durante o mesmo período, ainda que se encontre habilitado para exercer isoladamente cada uma das funções.

115 DOS EQUIPAMENTOS

- 115.1** Nos jogos das Provas Oficiais de Futebol de Onze a numeração das camisolas é obrigatória nas costas, facultando-se, no entanto, a sua aplicação nos calções com as normas seguintes:
 - a)** Os números devem ser em cor que contraste com as cores próprias das camisolas e calções;
 - b)** Os números devem ter, pelo menos 25 centímetros nas camisolas e, pelo menos, 10 centímetros nos calções;
 - c)** A numeração inicial é livre e deve estar de acordo com a ordenação dada aos cartões de licença dos jogadores que cada Delegado tem que apresentar ao Árbitro, antes do jogo, a começar pelo Guarda-Redes;
 - d)** A sequência completa dos números é facultativa, bastando para tal que não se repitam, nem excedam dois algarismos (de 1 a 99);
 - e)** As camisolas poderão ainda exibir o nome do jogador, acima do número;
 - f)** A falta, troca ou arrancamento dos números, constituem atos de conduta incorreta, devendo ser punidos como tal.
- 115.2** Quando dois Clubes usarem equipamentos semelhantes ou de difícil distinção, mudará de equipamento o Clube considerado visitado. Se o jogo for realizado em campo neutro, mudará o Clube mais novo, contando para o efeito a data de filiação na Associação de Futebol de Lisboa.



116 PUBLICIDADE

- 116.1** A utilização de publicidade nos equipamentos deve ser homologada pela Associação de Futebol de Lisboa, devendo os Clubes, para esse efeito, em cada época desportiva, até um mês antes do início da Prova entregar à Associação de Futebol de Lisboa requerimento “Modelo 8” da Associação de Futebol de Lisboa, com as especificações técnicas que aí constam, sem prejuízo das regras seguintes.
- 116.2** O requerimento de homologação de publicidade deve ser acompanhado de fotografias do equipamento, nas quais seja perceptível a localização desta.
- 116.3** Nos jogos das Provas Distritais de Futebol de Onze, é permitida a publicidade de três anunciantes durante toda a época e por categoria de equipa.
- NOTA:** A título excecional, pode-se autorizar a utilização de publicidade de um quarto anunciante na manga esquerda da camisola, desde que a mesma corresponda a um patrocínio comum a todas as equipas que participam numa prova.
- 116.4.** A publicidade deve enquadrar-se com as cores dos equipamentos e pode ser inserida da seguinte forma:
- a)** Na parte da frente da camisola, com uma medida até 600 cm²;
 - b)** Nas costas da camisola, desde que não impeça a visibilidade da numeração, até 450 cm²;
 - c)** Na manga esquerda até 100 cm², ficando a manga direita reservada à Associação de Futebol de Lisboa para publicidade ou nome da Prova com medida até 200 cm²;
 - d)** Na parte da frente da perna esquerda, sobre o logótipo ou marca do fabricante, com uma medida até 120 cm²;
 - e)** Na parte posterior dos calções, à altura da cintura, até 220 cm².
- 116.5** Para além da publicidade homologada, é autorizada a colocação nos equipamentos do logótipo ou nome do fabricante do equipamento, desde que não exceda 20 cm² em cada peça do equipamento, podendo também ser inserido na camisola interior.
- 116.6** É da exclusiva responsabilidade do Clube qualquer conflito proveniente do contrato com a Empresa publicitária, que colida com o exposto em todos os artigos do item **116** deste Regulamento.

117 DA ARBITRAGEM

- 117.1** Compete ao Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa, a resolução de tudo o que se relacione com matérias de índole técnica dos Árbitros.
- 117.2** Todos os jogos serão dirigidos por equipas de arbitragem nomeadas pelo Conselho de Arbitragem da Associação de Futebol de Lisboa.
- 117.3** Os jogos terão obrigatoriamente de realizar-se, independentemente de comparecerem ou não as equipas nomeadas pelo Conselho de Arbitragem. Nenhum Clube poderá recusar-se a jogar alegando falta de árbitro.



- 117.4** Se o árbitro nomeado não comparecer no campo, dirigirá o encontro o árbitro assistente mais categorizado ou, no caso de terem a mesma categoria, o mais antigo.

NOTA: Deve adotar-se o mesmo sistema no caso de o árbitro comparecer, mas, se por motivo de força maior, não poder tomar a seu cargo a direção da partida e ainda quando, após tê-la iniciado, se vir impossibilitado, em qualquer momento, por idênticos motivos, de continuar a dirigi-la.

- 117.5** Se apenas comparecer um dos árbitros assistentes, será esse o substituto do árbitro.

- 117.6** No caso da falta de comparência da equipa de arbitragem, deverão os delegados oficiais dos dois Clubes pôr-se de acordo e procurar entre a assistência, um árbitro oficial que substitua o nomeado. Caso encontrem mais que um aplica-se o critério estabelecido em 117.4:

a) O árbitro escolhido não pode ser recusado por nenhuma das equipas;

b) Nenhum árbitro oficial, em atividade, pode negar a sua cooperação nos casos referidos;

c) Se não houver na assistência nenhum árbitro oficial, devem os Delegados dos dois Clubes pôr-se de acordo quanto ao elemento a escolher. Na falta de acordo, os Delegados sortearão entre si, aquele que o deve designar:

1. Aquele a quem competir esse encargo:

1.A Recrutará, na assistência, um elemento da sua confiança;

1.B Confiará a arbitragem a um jogador da sua equipa;

1.C Em última instância, entregará a direção do encontro ao capitão da sua equipa.

2. Qualquer uma das duas últimas hipóteses previstas em **1)** não implica redução numérica dos elementos das equipas em jogo.

O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação, no prazo de 24 horas.

NOTA: Se um dos Delegados prescindir do sorteio a favor de outro deverá formalizá-lo por escrito em ambas as Relações de Técnicos e Jogadores em “Observações do Delegado”.

- 117.7** O Clube ou Clubes que se recusarem a cumprir o disposto nos n.ºs 117.3, 117.4, 117.5 e 117.6 serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

- 117.8** Os Clubes não poderão recusar-se a jogar alegando falta de árbitros. Sempre que um encontro se não efetuar, independentemente da vontade do árbitro ou do seu substituto, o Clube ou Clubes que a tal tenham dado motivo, serão punidos de acordo com o estabelecido no Regulamento Disciplinar.

- 117.9** Na falta dos árbitros assistentes, o árbitro, em primeira instância, deve procurar substitutos entre os árbitros oficiais que se encontrem na assistência, ou cuja presença se verifique até ao início do jogo. Não sendo possível procurará substitutos entre os indivíduos da sua confiança que se encontrem presentes:

a) Não sendo possível substituir, nos termos indicados, os árbitros assistentes faltosos, o árbitro então deve proceder do seguinte modo:



1. Se faltar um árbitro assistente, escolherá, por sorteio qual o Clube a cujo delegado caberá o encargo de recrutar um substituto. Se um dos delegados prescindir do sorteio a favor do outro deverá formalizá-lo por escrito na sua Relação de Técnicos e Jogadores em “Observações do Delegado”;
 2. Se faltarem os dois árbitros assistentes, entregará a cada um dos delegados o encargo de escolher um substituto.
- b)** Para o recrutamento referido nos n.ºs 1. e 2. da alínea anterior, os Delegados deverão seguir o critério preconizado nos n.ºs da alínea c) do 117.6 tendo em atenção o disposto nos n.ºs 117.7 e 117.8.
- 117.10** Se, no decurso de um jogo, um árbitro assistente não puder continuar em ação, ou por impossibilidade física ou por ter sido expulso pelo árbitro, proceder-se-á à sua substituição em conformidade com o n.º **117.9** e suas alíneas.
- 117.11** Em caso algum o árbitro poderá dar início ao jogo sem que a equipa de arbitragem se encontre completa.
- 117.12** Do mesmo modo, o jogo não poderá prosseguir se, em qualquer momento, verificar alguns dos casos referidos no 117.10 e não for possível a sua substituição.
- 117.13** No caso de o árbitro ter interrompido a partida em consequência de decisão sua, tomada ao abrigo das Leis de Jogo, nenhum árbitro oficial poderá substituí-lo na direção do jogo.
- 117.14** Se não comparecer nenhum dos elementos da equipa de arbitragem oficialmente designada nem um dos Clubes, o delegado do Clube presente em campo deverá tomar as seguintes providências:
- a)** Escolherá de entre os espetadores, um árbitro oficial, a quem fornecerá as licenças dos seus jogadores para efeito da sua identificação e para oficializar a sua presença. O árbitro escolhido deverá relacionar os nomes dos jogadores presentes e os números das respetivas licenças, competindo-lhe enviar a referida relação à Associação, no prazo de 24 horas;
Nenhum árbitro oficial em atividade poderá negar a sua cooperação nestas circunstâncias.
- b)** Se não for possível encontrar um árbitro oficial, as diligências mencionadas no número anterior, caberão ao Observador ao jogo ou, na sua falta, a qualquer dirigente da Associação que porventura se encontre presente;
- c)** Se não se encontrar presente qualquer dos indivíduos mencionados no ponto anterior, o Delegado do Clube presente se encarregará das diligências discriminadas no n.º **1** devendo, no entanto, fazer-se acompanhar por duas pessoas de reconhecida idoneidade e, de preferência, integradas na hierarquia desportiva.
- 117.15** Nos casos de ausência da totalidade dos elementos nomeados, o jogo só terá o seu início 15 minutos após a hora prevista.
- 117.16** Se após o início do jogo aparecerem os elementos nomeados, ou algum deles, só como árbitros assistentes poderão ocupar os seus lugares, caso não seja considerado justificadamente aconselhável não serão substituídos.
- 117.17** A ocupação dos Lugares de árbitros assistentes obedecerá ao critério estabelecido em 117.9.



- 117.18** Caso venha a ocorrer o falecimento de um elemento da equipa de arbitragem ou de um dos elementos mencionados na ficha técnica do jogo, o procedimento será o seguinte:
- a)** O jogo encontrar-se-á imediatamente suspenso caso ainda não se tenha iniciado e ainda que as equipas intervenientes já se encontrem nas instalações, devendo a sua realização ser remarcada por nova indicação da Associação de Futebol de Lisboa;
 - b)** O jogo será definitivamente suspenso caso o falecimento ocorra durante o decorrer do jogo, incluindo o intervalo, devendo a sua realização ser remarcada por nova indicação da Associação de Futebol de Lisboa.

118 OUTRAS DISPOSIÇÕES

- 118.1** Ao Clube visitado competirá sempre fornecer as bolas necessárias para o jogo, mas permite-se que cada um dos Clubes apresente uma bola para cada metade do encontro (nos jogos das competições da Associação de Futebol de Lisboa, em que não exista, por imposição da mesma, uma bola oficial).
- 118.2** Caso uma das bolas não se encontre nas devidas condições, deverá ser recusada pelo Árbitro.
- 118.3** As equipas que comunicarem a sua decisão de não concorrer a Provas organizadas pela Associação de Futebol de Lisboa para que se tenham inscrito, ou para que tenham sido apuradas, ficarão sujeitas às sanções previstas no Regulamento Disciplinar, exceto se forem comunicadas até ao último dia do mês de julho da época em curso.
- 118.4** Aos Clubes que pela primeira vez requeiram a sua participação em Provas Oficiais, será exigido o pagamento de uma caução, cujo montante será definido pela Direção, no início da época.
- 118.5** A disposição anterior aplicar-se-á também aos Clubes que na época anterior tenham desistido de qualquer Prova oficial.
- 118.6** Nas Provas de Seniores de Futebol de Onze, após iniciado qualquer jogo, se existir uma interrupção, o mesmo jogo deverá ser sempre concluído desde que a referida interrupção não ultrapasse 30 minutos.
Se a interrupção exceder os 30 minutos, cabe à Associação de Futebol de Lisboa, designar nova data para se completar o tempo de duração regulamentar com o que faltava jogar no momento da interrupção, após auscultação dos Clubes.
- 118.7** Em todos os jogos das Provas Distritais é da responsabilidade do Clube visitado, ou como tal considerado, requisitar as forças da ordem (PSP ou GNR), exceto nos jogos de Finais de competição, realizadas numa só mão, cuja responsabilidade é da Associação de Futebol de Lisboa.
- 118.8** Sempre que as forças de segurança (PSP ou GNR) não garantam policiamento num jogo da categoria de Seniores masculino, a segurança do jogo em causa é realizada:



Opção 1	1 Gestor de Segurança (presença obrigatória) 3 ARD's (presença obrigatória de empresa certificada com alvará) O Anexo I tem que ser preenchido pelo Gestor de Segurança
----------------	---

119 ORGANIZAÇÃO COMERCIAL TITULARIDADE DE DIREITOS

- 119.1** A Associação de Futebol de Lisboa é titular dos direitos de transmissão televisiva de todos os jogos por jornada dos campeonatos distritais, bem como de todos os jogos das eliminatórias da Taça AFL.
- 119.2** O titular dos direitos de transmissão televisiva tem competência exclusiva para instalar publicidade nas linhas do terreno de jogo, demais zonas visíveis em ambiente de televisão, painéis publicitários das conferências de imprensa e demais locais de atividades de media que se venham a realizar.
- 119.3** Nos jogos referidos no número 1, os clubes detêm direitos de publicidade estática na linha de publicidade do recinto, com ressalva da área reservada à AFL, correspondente a 10 espaços centrais na primeira linha de publicidade.
- 119.4** A publicidade a instalar pelos clubes, nos termos do número anterior, não pode ser concorrente com a dos patrocinadores da AFL, sem prejuízo dos contratos em vigor celebrados antes da publicação do presente regulamento.
- 119.5** O regime previsto no presente é aplicável a qualquer outro meio de comunicação que possibilite a transmissão ou retransmissão de imagens e ou áudio dos jogos, independentemente do seu formato, meio tecnológico de captação ou transmissão e finalidade.

120 PUBLICIDADE

- 120.1** É proibida a publicidade que, pela sua forma, objeto ou fim, ofenda os valores e princípios da competição.
- 120.2** 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.

121 AUTORIZAÇÃO PARA TRANSMISSÃO TELEVISIVA

- 121.1** A transmissão por qualquer meio, total ou parcial, dos jogos referidos no ponto 1 do artigo 119, em direto ou em diferido, apenas se pode realizar mediante prévia autorização da Associação de Futebol de Lisboa.
- 121.2** A autorização referida no número anterior apenas ocorre caso a Associação de Futebol de Lisboa não pretenda proceder à transmissão do jogo.
- 121.3** À transmissão, autorizada nos termos dos números anteriores, não podem estar associados patrocínios ou marcas, nomeadamente através de separadores ou spots publicitários, salvo se respeitantes a patrocinadores oficiais da Prova.



- 121.4.** A recolha de imagens dos jogos para sua divulgação, quando feita por entidades que não sejam titulares dos direitos de transmissão televisiva, apenas deve ser feita nos termos e para os efeitos do disposto na Lei e no presente Regulamento.



CAPÍTULO III

ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

122 COMPETÊNCIA

- 122.1** A organização financeira dos jogos, no que respeita à produção dos bilhetes, conferência de documentos, nomeação de pessoal e fiscalização, venda de bilhetes e fiscalidade é da exclusiva responsabilidade do Clube visitado.

122.2 DISPOSIÇÕES GERAIS

122.2.1 CONTROLE DE ENTRADAS

- 122.2.1.1** Os colaboradores destacados para as portas deverão estar devidamente identificados pelo Clube visitado.

122.2.2 DISPOSIÇÕES FINAIS

- 122.2.2.1** Os Clubes que não pretendam entradas pagas e tenham obtido autorização para tal, da Associação de Futebol de Lisboa, ficarão desobrigados dos procedimentos anteriormente evidenciados.

123 DOS BILHETES

123.1 MODELO DE INGRESSO (BILHETE)

- 123.1.1** Deve constar emblema do Clube emissor;
- 123.1.2** Deve constar emblema da Associação de Futebol de Lisboa;
- 123.1.3** Denominação da Prova;
- 123.1.4** Preço dos Bilhetes em Euros;
- 123.1.5** O preço do bilhete deverá ter como valores:
- a)** Mínimo € 2,00 | Máximo € 5,00;
- 123.1.6** IVA à taxa legal em vigor;
- 123.1.7** Numeração sequencial;
- 123.1.8** O bilhete deverá ainda referir, obrigatoriamente, a época a que diz respeito;
- 123.1.9** No início de cada época desportiva é obrigatória a entrega nos Serviços da Associação de Futebol de Lisboa de um exemplar dos respetivos bilhetes.
- 123.1.10** É expressamente proibido a venda de bilhetes pelos Clubes, a preços diferentes dos fixados.
- 123.1.11** Quando, por motivos imprevistos, não se iniciar qualquer jogo oficialmente marcado, os portadores de bilhetes para eles vendidos, terão direito ao reembolso das respetivas importâncias.
- 123.1.12** Os Clubes de todas as divisões deverão indicar à Associação de Futebol de Lisboa, durante o mês de julho, de cada ano, o número de lugares que, no seu campo, reservam aos seus associados, discriminando nesses lugares o número exato dos que consideram privativos de sócios com direito a lugar marcado, bem como o número e categoria de lugares vendáveis.



CAPÍTULO IV **SEGURANÇA**

124 GESTOR DE SEGURANÇA

- 124.1 O Gestor de Segurança é o representante do promotor do espetáculo desportivo, permanentemente responsável por todas as matérias de segurança do clube, associação ou sociedade desportiva.
- 124.2 O Gestor de Segurança tem de estar devidamente inscrito na AFL, sem prejuízo da comunicação oficial legalmente prevista às entidades.
- 124.3 Relativamente aos jogos, o Gestor de Segurança tem os seguintes deveres e atribuições específicas, tendo que estar fisicamente presente e visível em todos os jogos considerados de alto risco pela Comissão de Qualificação dos Jogos da AFL:
- a)** Assumir-se como o ponto de contacto entre as autoridades públicas e privadas e o Clube relativamente a questões relacionadas com a segurança e proteção, constituindo-se como o responsável por aquelas operações durante os jogos;
 - b)** Comunicar com o Gestor de Segurança da equipa visitante durante a semana anterior ao jogo, por forma a promover o intercâmbio, procedendo à recolha e tratamento de informação relativa às variáveis que poderão ter impacto na operação de segurança do jogo, nomeadamente:
 - 1.** Dinâmicas dos adeptos;
 - 2.** Histórico de incidentes;
 - 3.** Número expectável de adeptos (visitados e visitantes) e formas de deslocação;
 - 4.** Locais de estacionamento;
 - 5.** Hora de chegada da equipa visitante e dos adeptos;
 - 6.** Bilhética cedida e comercializada, partilhando-a com as forças de segurança, de emergência médica e organizador da competição, com vista a que o jogo decorra sem incidentes;
 - c)** Promover e estar presente nas reuniões preparatórias de segurança regulares e assegurar a participação dos representantes das forças de segurança, de serviços de emergência, de segurança privada e outras entidades relevantes para o efeito, estejam também presentes;
 - d)** Ser portador da credencial emitida e fornecida pela AFL, em lugar visível;
 - e)** Comparecer no recinto desportivo, ao jogo, com pelo menos 2 horas de antecedência face ao seu início, garantindo o acompanhamento da chegada das equipas, da equipa de arbitragem e do público;
 - f)** Recorrer à pronta intervenção dos Assistentes de Recinto Desportivo ou força de segurança de forma a garantir eficazmente a proteção destes, sempre que as circunstâncias o aconselhem;



- g)** Promover a presença e articulação de todos os meios envolvidos na segurança do jogo, tendo em vista a sua realização em condições de segurança, colaborando na execução de medidas destinadas a garantir a ordem e segurança no recinto e anéis de segurança, antes, durante e após o jogo;
- h)** Garantir as condições de funcionamento de todas as infraestruturas com impacto na segurança do jogo, garantindo através da empresa de segurança e em articulação da Força de Segurança, que o estádio se encontra devidamente inspecionado e ausente de qualquer material de uso proibido ou outro que possa pôr em risco a integridade física do público antes da sua entrada;
- i)** Participar numa reunião de organização, apenas nos casos em que seja nomeado delegado da AFL para o jogo, e onde estarão presentes os árbitros, o delegado da AFL, os delegados de ambos os Clubes, o Gestor de Segurança, o responsável de segurança privada, da emergência médica e, quando requisitados, as forças de segurança;
- j)** Durante o jogo, manter-se em franca ligação e cooperação com o Delegado da AFL, com o comandante das forças de segurança, com os serviços de bombeiros e de proteção civil, com os serviços de urgência médica e com o serviço de segurança privada que estejam envolvidos direta ou indiretamente na operação de segurança, preferencialmente junto ao túnel de acesso ao terreno de jogo (salvo em caso de outras necessidades decorrentes das suas funções);
- k)** Assegurar que os dirigentes, delegados, jogadores, treinadores e colaboradores do Clube que representam têm um comportamento correto entre si, com a AFL, com a Equipa de Arbitragem, com o Clube adversário, com os espectadores, com os elementos das forças de segurança, com os assistentes de recinto desportivo e com os representantes dos órgãos de comunicação social;
- l)** Garantir o controlo e restrição do acesso e permanência à Zona Técnica dos representantes, colaboradores ou funcionários que, pertencentes ao Clube por si representado, não se encontrem devidamente credenciados pela AFL e autorizados nos termos regulamentares;
- m)** Preencher um relatório sobre o espetáculo desportivo, no âmbito das suas competências, em modelo próprio disponibilizado pela APCVD, sempre que forem registados incidentes;
- n)** É recomendável que o Gestor de Segurança da equipa visitante acompanhe as deslocações da sua equipa a outros estádios e se articule e coopere com o Gestor de Segurança da equipa visitada.



CAPÍTULO V

DELEGADO AO JOGO DA AFL

125 DELEGADO AO JOGO DA AFL

- 125.1** A AFL pode nomear até ao máximo de dois delegados por cada jogo.
- 125.2** Compete ao Delegado de jogo da AFL:
- a)** Dirigir a reunião preparatória;
 - b)** Desenvolver uma ação preventiva e pedagógica nos jogos, fomentando o espírito de fair play junto dos agentes desportivos, adotando para tal uma conduta da maior discrição possível, privilegiando a interação com os diretores de campo e diretores de segurança, no sentido de prevenir situações que desrespeitam os regulamentos;
 - c)** Verificar, em coordenação com o diretor de campo, o diretor de segurança e o comandante das forças de segurança, as condições de segurança do campo e o cumprimento das medidas preventivas legal e regulamentarmente estabelecidas a adotar em caso de emergência ou manifestações de violência;
 - d)** Verificar juntamente com o árbitro as condições técnicas do campo;
 - e)** Fiscalizar o bom cumprimento das normas regulamentares na organização e realização do jogo. Verificação do cumprimento das deliberações da AFL relativas ao jogo, reportando qualquer anomalia ou irregularidade que se venha a verificar;
 - f)** Elaborar e remeter à AFL um relatório circunstanciado de todas as ocorrências relativas ao normal decurso do jogo, incluindo quaisquer comportamentos dos agentes desportivos após o jogo;
 - g)** Comunicar ainda todos os factos que lhes tenham sido transmitidos por quem tenha participação oficial na infraestrutura desportiva, o qual deverá ser devidamente identificado;
 - h)** Vistoriar antes da reunião preparatória, os vestiários da equipa visitante e da equipa de arbitragem e respetivos balneários para aferir se cumprem com as condições referidas no termo de vistoria do estádio do presente regulamento, designadamente ao nível de condições de limpeza, arejamento e salubridade;
 - i)** Consignar no respetivo relatório as denúncias que lhes sejam apresentadas pelos delegados dos clubes;
 - j)** Verificar se os apanha-bolas cumprem as suas funções com zelo e celeridade;
 - k)** Verificar se o clube visitado assegura ao clube visitante e equipa de arbitragem, percursos pedonais (desde o local de estacionamento dos veículos e a entrada na zona técnica), bem como para os órgãos sociais e staff (desde a entrada no complexo desportivo até aos locais do campo que lhes estejam destinados).



PARTE B - REGULAMENTO ESPECÍFICO DE PROVAS **FUTEBOL DE ONZE MASCULINO**

CAPÍTULO I

CAPÍTULO II

CAPÍTULO III

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO V

CAMPEONATO DISTRITAL DA I DIVISÃO

CAMPEONATO DISTRITAL DA II DIVISÃO

CAMPEONATO DISTRITAL DA III DIVISÃO

TAÇA “AFL” SENIORES | I DIVISÃO, II DIVISÃO e III DIVISÃO

SUPERTAÇA “AFL”



CAPÍTULO I

201 CAMPEONATO DISTRITAL DA I DIVISÃO

201.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 201.1.1** Este Campeonato será disputado por 16 Clubes.
- 201.1.2** O Campeonato será disputado por pontos, em uma única fase.
- 201.1.3** O Campeonato será jogada a duas voltas, todos contra todos em função do sorteio livre, no total de 30 jornadas, uma das quais nos respetivos campos.
- 201.1.4** Na 1ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, é admitida a troca da ordem dos jogos, com o acordo escrito de ambos os Clubes.
- 201.1.5** Na 2ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, não é aceite que o jogo se realize no campo do Clube visitante. Neste caso o Clube visitado terá de indicar outro campo para a realização do jogo, dentro dos prazos estabelecidos para o efeito.
- 201.1.6** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos e Feriados, de tarde.
- 201.1.7** Descem automaticamente ao Campeonato Distrital da II Divisão, os Clubes classificados em 14º, 15º, e 16º lugar da classificação final da prova. No entanto, caso se indiquem dois ou mais Clubes ao Campeonato de Portugal, aplica-se o disposto no Artigo 103.4.3.
- 201.1.8** No caso de ocorrer qualquer descida dos Clubes filiados que disputam o Campeonato de Portugal, descerão também automaticamente, além dos já mencionados no 201.1.7, mais tantos Clubes quantos os filiados despromovidos naquele Campeonato.
- 201.1.9** O vencedor deste Campeonato sobe automaticamente ao Campeonato de Portugal desde que reúna as condições exigidas administrativamente para tal. Caso não cumpra essas exigências, serão convidadas para uma possível promoção as equipas classificadas do 2º ao 4º lugar por essa ordem até que a vaga atribuída à AFL seja preenchida.
- 201.1.10** As equipas que disputam o Campeonato Distrital da I Divisão são obrigados a realizar os seus jogos, exclusivamente, em Campos de Relva Natural ou de Relva Sintética.

201.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- 201.2.1** Os jogos deste Campeonato serão realizados com entradas pagas, conforme previsto no Artigo 122.
- 201.2.2** Constituem encargos de organização:
 - a)** Arbitragem;
 - b)** Quota de Organização;
 - c)** Quota para Desenvolvimento do Futebol Juvenil;
 - d)** Policiamento.



201.3 DOS PRÉMIOS

- 201.3.1** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube.
- 201.3.2** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.



CAPÍTULO II

301 CAMPEONATO DISTRITAL DA II DIVISÃO

301.1 DA ORGANIZAÇÃOTÉCNICA

- 301.1.1** Este Campeonato será disputado por pontos, em duas voltas e nele participarão 32 Clubes, em duas Séries de 16 que jogarão entre si, duas vezes, dentro da sua série, uma das quais nos respetivos campos.
- 301.1.2** Na 1ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, é admitida a troca da ordem dos jogos, com o acordo escrito de ambos os Clubes.
- 301.1.3** Na 2ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, não é aceite a sua realização no campo do Clube visitante. Neste caso o Clube visitado terá de indicar outro campo, dentro dos prazos estabelecidos para o efeito, para a realização do jogo.
- 301.1.4** É aceite a indicação por 2 Clubes (até à véspera da data da realização do sorteio, acompanhado de comprovativo de cedência do respetivo recinto desportivo, por parte do Clube proprietário/detentor ou Entidade proprietária/detentora do mesmo), de um mesmo campo para a realização regular dos seus jogos em casa.
- 301.1.5** O agrupamento das Séries será elaborado de acordo com a situação geográfica da sede dos Clubes concorrentes, considerando-se para o efeito, a primeira Série formada pelos 16 Clubes que estiverem mais a Norte de uma linha horizontal traçada no mapa do distrito de Lisboa e assim sucessivamente.
- 301.1.6** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos, de tarde.
- 301.1.7** Descem automaticamente ao Campeonato Distrital da III Divisão, os Clubes classificados em 15º e 16º Lugar de cada Série. No entanto, caso se indiquem dois ou mais Clubes ao Campeonato de Portugal, aplica-se o disposto no artigo 103.4.3.
- 301.1.8** No caso de ocorrer qualquer descida dos Clubes filiados que disputam o Campeonato de Portugal, descerão também automaticamente, além dos já mencionados no 301.1.4, mais tantos Clubes quanto os filiados despromovidos naquele Campeonato.
- Sempre que o número de descidas dos Clubes filiados da Associação de Futebol de Lisboa que disputam o Campeonato de Portugal for ímpar, será efetuado um Play-Off, a duas mãos, para determinação da equipa despromovida.
- Se no final do tempo regulamentar do jogo da 2ª mão desse Play-Off, se verificar uma igualdade em pontos e golos, proceder-se-á da seguinte forma:
- a)** Será o jogo interrompido durante 5 minutos e depois prolongado por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo;
- b)** Se findo este prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca de penáti, de acordo com as “Leis de Jogo”.



- 301.1.9** Sobem automaticamente ao Campeonato Distrital da I Divisão, os vencedores de cada Série, bem como os Clubes classificados em 2º lugar de cada Série.
- 301.1.10** Os Clubes que disputam o Campeonato Distrital da II Divisão são obrigados a realizar os seus jogos, exclusivamente, em Campos de Relva Natural ou Sintética.
- 301.1.11** O vencedor do Campeonato Distrital da II Divisão será encontrado na realização de uma Final, a uma mão, entre os 1º Classificados de cada Série, em recinto a definir pela Associação de Futebol de Lisboa, tendo em atenção, sempre que possível, uma localização equidistante dos Clubes envolvidos nesse jogo.
- 301.1.12** Se no final do tempo regulamentar da Final mencionada em 301.1.11, se verificar uma igualdade, proceder-se-á da seguinte forma:
- a)** Será o jogo interrompido durante 5 minutos e depois prolongados por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo;
 - b)** Se findo este prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca de penálti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

301.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- 301.2.1** Os jogos deste Campeonato serão realizados com entradas pagas, conforme o previsto no Artigo 122.
- 301.2.2** Constituem encargos de organização:
- a)** Arbitragem;
 - b)** Quota de Organização;
 - c)** Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil;
 - d)** Policiamento.

301.3 DOS PRÉMIOS

- 301.3.1** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencedor, bem como 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencido e 5 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo da Final.
- 301.3.2** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.



CAPÍTULO III

401 CAMPEONATO DISTRITAL DA III DIVISÃO

401.1 ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 401.1.1** Este Campeonato será disputado por pontos, sendo o formato definido e aprovado pela Direção da Associação de Futebol de Lisboa, em função do número de inscrições na prova, que jogarão entre si, duas vezes, dentro da sua série, uma das quais nos respetivos campos.
- 401.1.2** Na 1ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, é admitida a troca da ordem dos jogos, com o acordo escrito de ambos os Clubes.
- 401.1.3** Na 2ª volta, por qualquer impedimento de utilização do campo indicado pelo Clube visitado, não é aceite a sua realização no campo do Clube visitante. Neste caso o Clube visitado terá de indicar outro campo para a realização do jogo, dentro dos prazos estabelecidos para o efeito.
- 401.1.4** É aceite a indicação de 2 Clubes (até à véspera da data da realização do sorteio, acompanhado pela confirmação da cedência por parte do Clube proprietário ou Entidade proprietária do mesmo), de um mesmo campo para a realização regular dos seus jogos em casa.
- 401.1.5** O modelo do Campeonato será definido em função do número de participantes no mesmo, no entanto, no caso da existência de mais de 14 Clubes inscritos, serão constituídas, obrigatoriamente, Séries que serão elaboradas de acordo com a situação geográfica da sede dos Clubes concorrentes, considerando-se, para o efeito, a primeira Série formada pelos Clubes que estiverem mais a Norte numa linha horizontal traçada no mapa do distrito de Lisboa e assim sucessivamente.
- 401.1.6** O formato será divulgado através de “Comunicado Oficial”, a emitir após o final do prazo de inscrição e antes do sorteio que definirá os moldes em que decorrerá a prova.
- 401.1.7** Os jogos deste Campeonato serão efetuados, preferencialmente, aos Domingos, de tarde.
- 401.1.8** Sobem automaticamente ao Campeonato Distrital da II Divisão, cinco Clubes.

401.2 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- 401.2.1** Os jogos deste Campeonato serão realizados com entradas pagas, conforme o previsto no Artigo 122.
- 401.2.2** Constituem encargos de organização:
 - a)** Arbitragem;
 - b)** Quota de Organização;
 - c)** Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil;
 - d)** Policiamento.



401.3 DOS PRÉMIOS

- 401.3.1** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube.
- 401.3.2** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.



CAPÍTULO IV

501 TAÇA “AFL”

501.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 501.1.1** Esta prova será de participação obrigatória para todos Clubes que participam nos Campeonatos Distritais da I Divisão, da II Divisão e da III Divisão.
- 501.1.2** Os jogos serão efetuados preferencialmente aos Domingos e aos Feriados de tarde.
- 501.1.3** Esta prova será realizada por eliminatórias a uma mão, sendo por isso os campos considerados neutralizados.
A Final será realizada em campo neutro.
- 501.1.4** O Vencedor desta prova fica, automaticamente, apurado para disputar, a 1ª eliminatória da Taça de Portugal, exceto se também for o Vencedor do Campeonato Distrital da I Divisão, sendo nesse caso apurada a equipa vencedora.

PRÉ- ELIMINATÓRIAS

Dos Clubes participantes no Campeonato Distrital da III Divisão são necessários apurar um número de Clubes, que em conjunto com os Clubes da I e II Divisões distritais se obtenha um número total de 64 Clubes para a realização da 1ª eliminatória, pelo que só se farão os jogos necessários, tendo em consideração o número total de Clubes participantes desta Divisão e por consequência o número de Clubes isentos, por sorteio.

1ª. ELIMINATÓRIA

Participam os Clubes apurados da pré-eliminatória, e todos os clubes elegíveis das I e II divisões distritais num total de 64 clubes.

NOTA: Apenas nesta eliminatória, todos os clubes da divisão superior nos jogos sorteados, terão que jogar obrigatoriamente na condição de visitantes, com a exceção de jogos entre clubes da mesma divisão, em que aí permanece a ordem das bolas do sorteio.

2ª. ELIMINATÓRIA

Participam os 32 clubes vencedores da 1ª. Eliminatória.

3ª. ELIMINATÓRIA

Participam os 16 Clubes vencedores da 2ª. Eliminatória.

4ª. ELIMINATÓRIA

Participam os 8 Clubes vencedores da 3ª. Eliminatória.

5ª. ELIMINATÓRIA / MEIAS-FINAIS

Participam os 4 Clubes vencedores da 4ª. Eliminatória.

6ª. ELIMINATÓRIA / FINAL

Participam os 2 Clubes vencedores da 5ª. Eliminatória.

501.2 FORMAS DE DESEMPATE

- 501.2.1** Se, no final do tempo regulamentar de todos os jogos desta Prova, se verificar uma igualdade, proceder-se-á da seguinte forma:



- a) Serão os jogos interrompidos durante 5 minutos e depois prolongados por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança de campo;
- b) Se findo este prolongamento, o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.

501.3 DA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

- 501.3.1** Os jogos desta Prova serão realizados com entradas pagas.
- 501.3.2** Os bilhetes para esta Prova serão fornecidos pela Associação de Futebol de Lisboa.
- 501.3.3** É da responsabilidade do Clube visitado o levantamento dos respetivos bilhetes.
- 501.3.4** É da responsabilidade do Clube visitado a entrega, nos serviços da Associação de Futebol de Lisboa, do mapa financeiro do respetivo jogo, até 15 (Quinze) dias após a realização do mesmo.
- 501.3.5** Constituem encargos de organização:
 - a) Arbitragem;
 - b) Policiamento;
 - c) Pessoal, seguro, subsídios e deslocações;
 - d) Quota de Organização;
 - e) Quota para o desenvolvimento do Futebol Juvenil.
- 501.3.6** Depois de deduzidos os encargos de organização, a receita ou prejuízo, serão distribuídos, equitativamente, pelos Clubes envolvidos no jogo, caso este tenha sido disputado em campo neutralizado.
- 501.3.7** Nos jogos realizados em campos neutralizados, os associados do Clube onde se efetuam os jogos desta Prova, terão direito a ocupar o seu lugar habitual, mediante a apresentação do bilhete e do seu cartão de associado com a quota do mês anterior.

501.4 DOS PRÉMIOS

- 501.4.1** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o Vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencedor, bem como 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencido e 5 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo da Final.
- 501.4.2** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado pelo respetivo Clube.



CAPÍTULO V

601 SUPERTAÇA AFL

601.1 DA ORGANIZAÇÃO TÉCNICA

- 601.1.1** O jogo da Supertaça AFL será disputado pelos dois seguintes Clubes:
- a)** Vencedor do Campeonato Distrital da I Divisão;
 - b)** Vencedor da Taça AFL.
- 601.1.2** No caso de o vencedor da Taça AFL ser o mesmo do vencedor do Campeonato Distrital da I Divisão, participará o finalista vencido da Taça AFL.
- 601.1.3** O Jogo será realizado no campo a designar pela Associação de Futebol de Lisboa, sendo a organização do mesmo, bem como todos os encargos financeiros com a organização, policiamento e arbitragem da exclusiva responsabilidade da Associação de Futebol de Lisboa.
- 601.1.4** Se no final do tempo regulamentar se verificar uma igualdade proceder-se-á da seguinte forma:
- a)** Será o jogo interrompido durante 10 minutos e depois prolongado por mais 30 minutos, divididos em duas partes de 15 minutos cada, sem intervalo, mas com mudança da metade da superfície de jogo em que as equipas jogam;
 - b)** Se findo este prolongamento o empate subsistir, apurar-se-á o vencedor através da marcação de pontapés da marca de penalti, de acordo com as “Leis de Jogo”.
- 601.1.5** A Associação de Futebol de Lisboa instituirá uma Taça para o vencedor da Prova e 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencedor, bem como 30 Medalhas para atletas e agentes desportivos do Clube vencido e 5 Medalhas para a equipa de arbitragem do jogo.
- 601.1.6** A Associação de Futebol de Lisboa poderá fornecer Medalhas em número superior ao estabelecido, mediante pagamento, desde que solicitado por escrito.



PARTE C – CONTENCIOSO E AÇÃO DISCIPLINAR

CAPÍTULO I

300 CONTENCIOSO

300.1 AÇÃO DISCIPLINAR

- 300.1.1** O incumprimento de qualquer norma estabelecida no presente Regulamento de Provas Oficiais, fica sujeito às sanções disciplinares previstas e puníveis pelo Regulamento de Disciplina da Associação de Futebol de Lisboa, com as devidas adaptações.

300.2 PROTESTOS E RECURSOS

- 300.2.1** Todos os processos estão sujeitos a custas, as quais são fixadas pelo Regimento do Conselho de Disciplina e divulgadas anualmente em Comunicado Oficial da Associação de Futebol de Lisboa.
- 300.2.2** Os prazos para apresentação dos protestos ou recursos são fixados pelo Regulamento Disciplinar, Regimento do Conselho de Disciplina, pelo Regimento do Conselho Técnico e pelo Regimento do Conselho de Justiça.
- 300.2.3** PROTESTOS DE JOGOS - CONDIÇÕES DO CAMPO
- 300.2.3.1** Os protestos sobre condições do terreno de jogo só poderão ser considerados:
- a)** se forem manifestados perante o árbitro, antes do início do jogo, e pelo delegado do clube.
- 300.2.3.2** Antes do início de um jogo o delegado declara ao árbitro que pretende protestar o jogo, alegando a existência de uma anomalia nas condições do terreno de jogo.
- 300.2.3.3** O árbitro deverá certificar-se se o motivo alegado corresponde ou não à verdade.
- 300.2.3.4** Se se tratarem de anomalias que não possam ser regularizadas a tempo do jogo se poder efetuar, o árbitro não dará início ao jogo. Deve relatar os factos em pormenor no Relatório de Jogo em "Outras Observações", devendo também facultar a Ficha Técnica para que o delegado do Clube protestante possa manifestar o protesto em "Observações do Delegado".
- 300.2.3.5** Se as anomalias verificadas forem suscetíveis de regularização em tempo que torne viável a realização do jogo, o árbitro deverá ordenar que se proceda à referida regularização, no mais curto espaço de tempo e efetuará seguidamente o jogo. Deve relatar os factos no Relatório de Jogo em "Outras Observações".
- 300.2.3.6** Não são de admitir protestos sobre o estado do terreno propriamente dito, se o árbitro o considerar em boas condições.
- 300.2.3.7** Poderão acontecer protestos sobre as condições do terreno durante o decorrer do jogo. Nestes casos, deverá o delegado ao jogo alertar o árbitro na primeira interrupção. O árbitro deve dar cumprimento ao estipulado nos pontos 300.2.3.3 a 300.2.3.6.
- 300.2.4** PROTESTOS DE JOGOS



300.2.4.1 Não faz parte das atribuições do árbitro, indagar o delegado do clube sobre os motivos que levam à apresentação de tais protestos.

300.2.4.2 Os protestos de jogos devem ser apresentados diretamente na AFL.

300.2.4.3 Nestas situações o árbitro não deve facultar nem o Relatório de Jogo nem a Ficha Técnica.

DISPOSIÇÕES FINAIS

1. Qualquer alteração que vise aumentar ou reduzir o número de clubes participantes nos Campeonatos Distritais de participação obrigatória, terá que ser deliberada em Assembleia Geral Extraordinária, convocada para esse efeito, a realizar na época anterior à entrada em vigor dessa alteração.

2. Sempre que a Direção da Associação de Futebol de Lisboa o entender e julgar meritório, poderá atribuir em cada Época Desportiva, o nome de uma entidade coletiva ou singular às Provas por si organizadas.

3. O presente Regulamento entra imediatamente em vigor após a sua divulgação através de Comunicado Oficial a todos os Sócios da Associação de Futebol de Lisboa e Órgãos Sociais e disponível na página da Internet da Associação de Futebol de Lisboa, revogando todas as anteriores disposições sobre esta matéria.

NOTA: Os casos omissos serão resolvidos pela Direção, de acordo com o Estatuto da Associação de Futebol de Lisboa e os Regulamentos da FPF.

Aprovado em Assembleia Geral Extraordinária,
Realizada em 27 de junho de 2026, entrando em vigor na época 2026/2027.



ÉPOCA 2026/2027

NÚMERO DE PARTICIPANTES EM PROVAS

SUBIDAS E DESCIDAS DE DIVISÃO

FUTEBOL DE ONZE | SENIORES

	CLUBES	SOBEM	DESCEM
I DIVISÃO	16	1	3
II DIVISÃO	2 x 16	4	4
III DIVISÃO	INSCRIÇÃO LIVRE	5	NA

